

REVISTA DE PLAYSTATION
GRATIS PÓSTER DOBLE
Play
m a a
WATCH DOGS
DESTINY
¡Vive el fútbol!
Copa Mundial de la FIFA 2014
PES 2014 Desafío Mundial
RETRO: La historia de FIFA
40 JUEGOS CROSS-BUY
¡Juégalos en todas tus consolas!
¡PRIMERAS IMÁGENES!
Call of Duty
Advanced Warfare
¡Ya lo hemos jugado!
DESTINY
LO NUEVO DE BUNGIE EN PS3 Y PS4
REGRESO A LA II GUERRA MUNDIAL
Wolfenstein The New Order
niper Elite III
Enemy Front
¡Y un repaso a la historia bélica en PlayStation!
LOS MEJORES AMIGOS DE TU PS4
Todos los periféricos compatibles

COMPARTE NUEVOS PERSONAJES, COMPARTE PIPAS

Comparte los juegos que más te alucinan
con una bolsa de tus pipas favoritas

pipasusa
www.facebook.com/
quieromispipas

SonSánchez



EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



La misma de siempre, en compacto

Supongo que ya os habréis dado cuenta de que hemos cambiando el tamaño de Playmanía. No ha sido mucho, pero lo suficiente para permitirnos esquivar una medida que llevamos años sorteando a base de tales argucias que ni Solid Snake. Gracias a esta reducción de tamaño podemos evitar subir el precio, que sigue inmutable desde los tiempos del euro, allá por 2002. Y es que en estos 12 años todo se ha encarecido menos Playmanía, que sigue en los 2,99 de siempre... Nos ha parecido mucho mejor perder unos milímetros que obligaros a gastar unos céntimos más. Esperamos que no os importe e incluso creemos que os podría a gustar, ya que la revista es ahora más manejable, sin perder ni ápice de calidad y variedad. Una buena prueba son los contenidos de este número, donde una vez más nos hemos querido centrar en vuestras necesidades (espero que con acierto) para generar unos reportajes que deseamos que os diviertan y os resulten útiles.

Ahí está la recopilación de juegos compatibles con la función cross buy, que no ha sido nada fácil, no creáis, ya que es prácticamente imposible encontrar un método rápido para descubrir qué juegos descargables están englobados en esta categoría. Ni PS Store, ni en las fichas de los juegos se especifica claramente cuáles son los que podemos comprar en una consola y disfrutarlos en las demás PlayStation... Un reportaje que además seguro que os hace descubrir juegos diferentes que quizá no conozcáis, perdidos en marabunta de títulos de la tienda digital PlayStation. Una fuente inagotable de sorpresas y de diversión, por cierto.

También hemos querido echar una manita a los que tenéis PS4 (y a los que tenéis en mente comprarla) con un reportaje en el que os contamos qué periféricos son compatibles con la nueva consola, cuáles podrían serlo y de qué modo podéis conseguir que los que tenéis ahora funcionen en PS4. Y ya que estáis, si vais a comprar algún cacharrejo para PS3, no está de más pensar en si os valdrá en el futuro... Y hablando de PS4, ha entrado de lleno en nuestra Guía de Compras, que ya que nos hemos puesto a cambiar cosas hemos pensado que tocaba hacerle hueco a la next gen.

Y están los análisis de los mejores lanzamientos del momento (salvo aquellas que las compañías no nos dejan publicar por sus absurdas políticas de embargos), los avances, el consultorio, el Retro... Quizá echéis en falta la guía coleccionable, pero no os asustéis: la hemos cambiado por un póster en espera de lanzamientos con enjundia. De esos hay pocos, pero os aseguro que no tiene nada que ver con el que hayamos cambiado el tamaño de Playmanía ;-)

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

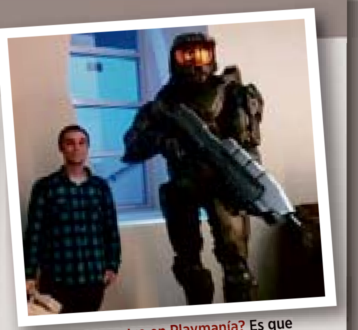
Este mes nos ha dado tiempo... A pasar revista a lo que nos espera después del E3 y, entre elucubración y elucubración...



Rafa entrevistó a Hideo Baba, que no se separa del gato Rollo, de *Tales of Xillia 2*. Podéis ver la entrevista en www.hobbyconsolas.com



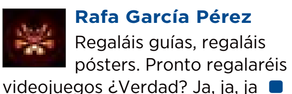
Marigones (egamers.com) entrevistó a Sonia en RetroMadrid. Quería saber qué tal fue ser la Tte Ripley en los primeros años de Hobby Consolas.



¿El Jefe Maestro en Playmanía? Es que Álvaro visitó los estudios de Bungie, creadores de *Halo*, para jugar a *Destiny* que, este sí, saldrá en PS3 y PS4. No, *Halo* se queda en Xbox....

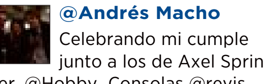
Lo que nos habéis dicho...

Optimistas



Rafa García Pérez
Regaláis guías, regaláis pósters. Pronto regalaréis videojuegos ¿Verdad? Ja, ja, ja

Cumpleañeros



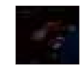
@Andrés Macho
Celebrando mi cumple junto a los de Axel Sprin ger, @Hobby Consolas @revis playmania y #RevistaOficialNin tendo en mis manos ¡¡Noche de lectura!!

Opinión terrorífica



@Hell_end7
Hype de #TheEvilWithin, esperando que @revis playmania de su opinión de, po siblemente, la "reinvención" del survival horror.

Futurista, pero poco



@Jrodsan22
@revisplaymania Me pa rece bien que el nuevo *CoD* sea en el futuro pero que no se pasen con los elementos "futu rísticos", no quiero un Star Wars.

Impresionables



Adri Simonetti
Creo que me habéis entu siasmado demasiado con *Wolfenstein: The New Order*. ¡Es toy deseando que salga!

Retromaníacos



Arc
El número 1 y está como nueva.



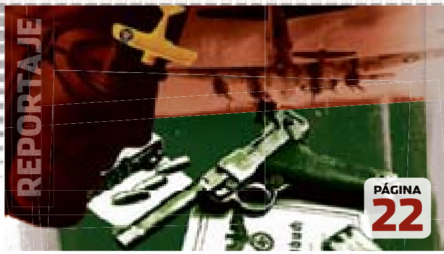
Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #187





40 juegos cross-buy. Aquí encontrarás todos los juegos compatibles con el servicio cross buy. Ya sabes, te compras el juego en una consola y lo juegas en todas.



El regreso de la II Guerra Mundial. Tres juegos basados en el conflicto y su historia e... l...on.



os per...r cos de ...4. ¿Alguno de tus cacharros de PS3 es compatible con PS4? Descúbrelo aquí.

REPORTAJE PÁGINA 16

EN PORTADA **DESTINY**

Ya hemos jugado con el shooter que pretende revolucionar el género y te lo contamos nuestras primeras impresiones.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 10 DE MAYO AL 15 DE JUNIO

El final de la primavera no se va a prodigar con demasiados títulos, pero tanto PS4 como PS3 y PS Vita van a recibir juegos de peso con los que combatir el incipiente calor.

20 DE MAYO MARTES
- Transistor • PSN (PS4)

23 DE MAYO VIERNES
- Wolfenstein: The New Order • PS3/PS4

27 DE MAYO MARTES
- Watch Dogs • PS3/PS4

28 DE MAYO MIÉRCOLES
- Ace Combat Infinity • PSN (PS3)

30 DE MAYO MIÉRCOLES
- Borderlands 2 • PS Vita

4 DE JUNIO MIÉRCOLES
- PlayStation Pets • PS Vita

6 DE JUNIO VIERNES
- Murdered: Soul Suspect • PS3/PS4

13 DE JUNIO VIERNES
- Enemy Front • PS3



MAYO 23

Wolfenstein: The New Order

El capitán Blazkowicz regresará a la acción en esta reimaginación de la historia, en la que los nazis ganaron la Segunda Guerra Mundial.

www.wolfenstein.com

Reportaje en página 24

MAYO 30

Borderlands 2

La mezcla de shooter, rol y sandbox de Gearbox llegará por todo lo alto a PS Vita.

www.borderlands2.com

MAYO 16

Marvel: Guardianes de la Galaxia

El 14 de agosto se estrena en los cines “Guardianes de la Galaxia”, la nueva peli basada en personajes de la Marvel. Y para que no perdamos detalle, en hobbyconsolas.com pondrán en marcha un especial a partir del 16 mayo gracias al que podremos estar al tanto sobre todo lo relacionado con el estreno y participar en un montón de concursos. El primero será el 21 de mayo y sortean 15 packs de camiseta, funda de móvil, cuaderno y alfombrilla de la peli. No olvides pasarte por la web.

www.hobbyconsolas.com

MAYO 27

Watch Dogs

Aiden Pearce demostrará, por fin, si es o no el mejor hacker de la historia de los videojuegos. Chicago le aguarda.

http://watchdogs.ubi.com

Avance en página 80



La guerra del futuro entre Corporaciones Militares Privadas es el punto de partida de *Call of Duty Advanced Warfare*, que saldrá el 4 noviembre para PS4 y PS3.

El futuro se llama *Call of Duty Advanced Warfare*

DRONES Y EXOESQUELETOS EN EL "SHOOTER" DESARROLLADO POR **SLEDGEHAMMER**

Por fin tenemos los primeros datos de *Call of Duty Advanced Warfare*, el primer juego de la saga centrado en el hardware de nueva generación y desarrollado íntegramente por Sledgehammer Games (el equipo de Glen Schofield y Michael Condrey que ya participó en *Modern Warfare 3*).

Advanced Warfare estará ambientado en un futuro cercano, en que los conflictos han pasado a manos de las Corporaciones Militares Privadas en lugar de a los ejércitos de las naciones, y los soldados cuentan con la tecnología más avanzada para luchar. Precisamente una de las grandes innovaciones de este título será la posibilidad de utilizar exoesqueletos para saltar con más potencia, blindajes ultraligeros, camuflaje óptico, drones o realidad aumentada, lo que nos convertirá en los guerreros definitivos inmersos en un campo de batalla plausible.

Otro de los puntos fuertes del juego será el villano al que nos vamos a enfrentar. Aún no se conocen demasiados datos sobre el megalómano que ha sumido a medio mundo en el caos (por el momento hemos visto escenarios en ciudades norteamericanas como San Francisco o Detroit) salvo que estará interpretado (tanto su aspecto como su voz) por Kevin Spacey, al que hemos visto en "Seven" y en la serie de TV "House of Cards", por ejemplo.

El tráiler que se ha publicado muestra un ritmo de juego frenético, como la saga nos tiene acostumbrados, con un apartado visual muy superior a *CoD Ghosts* (en particular texturas, iluminación y el comportamiento de partículas en humo y explosiones). Y ¿qué hay del multijugador? Pues por el momento no se ha desvelado nada sobre los modos online, ni sobre el cooperativo, aunque sí se ha insinuado que volverá un modo por oleadas, aunque no sabemos si serán zombis, bots o alienígenas. La fecha de lanzamiento de *CoD Advanced Warfare* en todo el mundo será el próximo 4 de noviembre, aunque antes, en el próximo E3, se desvelarán nuevos datos sobre él.

■ La tecnología a nuestra disposición incluirá drones, hoverbikes y exoesqueletos.

■ El apartado técnico es fruto de tres años de trabajo, centrados en la "next gen".

■ Por lo visto en el tráiler la puesta en escena será más "peliculera" que nunca.





SUBEN

INFAMOUS SUBE COMO LA ESPUMA

Infamous Second Son ya ha superado el millón de unidades vendidas. Unas cifras francamente buenas que esperemos que animen a Sucker Punch a continuar con esta saga de cara al futuro.

LOS NUEVOS JUEGOS BÉLICOS

Desde propuestas "modernas" como *Call of Duty Advanced Warfare*, hasta otras basadas en conflictos bélicos como la Gran Guerra (*Valiant Hearts*) o la II Guerra Mundial (*Enemy Front, Sniper III...*) este año los fans de los juegos bélicos van a tener que sacar sus armas de nuevo.

LOS JUEGOS CON "CROSS BUY"

Compra un juego para una consola de Sony y juégalo también en las otras sin coste adicional. Una iniciativa que cada vez está más extendida como podréis leer en nuestro exhaustivo reportaje.

BAJAN

EL PRECIO DE JUGAR EL MUNDIAL

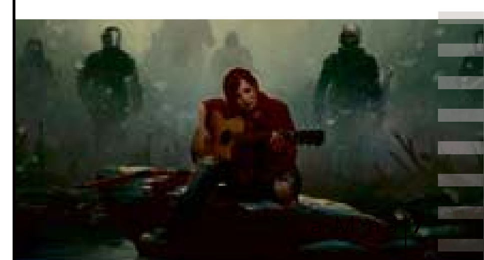
Ya lo criticamos el mes pasado y, tras jugarlo, seguimos pensando que *Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014* es muy caro para lo que ofrece y que podrían haberlo "apañado" con un DLC...

"NUEVOS" *SILENT HILL* DE PSP... PARA PSP

Konami anunció que *Silent Hill: Origins* y *Shattered Memories* llegaban al Store... Asumimos que eran para Vita, pero no. Es la edición en formato digital de estos juegos de PSP... para PSP. En el año en el que se celebra el 15º aniversario de la serie, en Konami ya se lo podían "currar" un poquito más, ¿no creéis?

LOS "FAKES OFICIALES"

Por si no tuviéramos bastante con las falsas noticias en internet, ahora sólo falta que los propios creadores de los juegos las alimenten. Como lo que hizo Marek Okon, uno de los ilustradores que trabajó en *The Last of Us*, que mostró una Ellie más "adulta" (sugiriendo un DLC o un *TLOS2*) para luego decir que era un dibujo "personal" no oficial...



Play Manía ¡Primeras imágenes!



La parrilla de PS3 aún está caliente

GRID AUTOSPORT | PS3 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | 27 DE JUNIO

Cuando todo parecía indicar que ya tenía sus miras puestas en la nueva generación, Codemasters ha sorprendido con un volantazo: el lanzamiento inminente para PS3 de *GRID Autosport*, una nueva entrega de su conocida saga de velocidad. Como es habitual en los juegos de la compañía británica, el control se situará a caballo entre arcade y simulación, aunque esta vez habrá cinco disciplinas muy diferenciadas, en las que las carreras serán muy distintas. Por ejemplo, al correr con turismos habrá mucho cuerpo a cuerpo con los rivales, mientras que al pilotar monoplazas deberemos procurar ser muy finos con la trazada y los pedales. Sin duda, lo más novedoso será la inclusión de carreras de resistencia (durarán unos diez minutos), que discurrirán de noche y en las que habrá fallos mecánicos, como marchas que no entrarán o desgaste de los neumáticos (aunque no habrá paradas en boxes).

Habrá veintidós circuitos en total, con cerca de cien variantes. De momento se ha confirmado la presencia de Hockenheim, Sepang, Yas Marina, el Jarama y un trazado urbano por las calles de San Francisco. Gracias al motor EGO las gradas rezumarán más vida que en el pasado. Del mismo modo, regresará la cámara de la cabina.

El multijugador cobrará mayor relevancia. Así, el sistema RaceNet no albergará sólo carreras online y desafíos, sino que también se podrán crear clubes para competir por equipos junto a nuestros amigos. Podría haber incluso derbis de demolición.



Habrá 5 tipos de carreras: derrapes, turismos, urbanas, monoplazas y resistencia.



Regresa la cámara interior, tras ausentarse en *GRID 2*. Con ella, el sonido del motor será diferente.







Play Manía ¡Nuevos datos!

FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN | PS4 | SQUARE ENIX | MMORPG | YA DISPONIBLE



Final Fantasy XIV ya se juega en PS4

Si tienes una PS4 ya puedes sumarte a la gran comunidad de jugadores que forman parte del mundo online de *A Realm Reborn*, que incluye varias novedades respecto a la versión de PS3. Para empezar, se ha aumentado la resolución a 1080p, lo que dota a todos los parajes del reino de Eorzea de un gran nivel de detalle. Además, podremos usar el panel táctil del Dual Shock 4 y será compatible con teclado y ratón para facilitarnos el movimiento por los menús. Por suerte, si ya te has creado una cuenta con la versión PS3 de este MMORPG, podrás "mudarla" a PS4 para seguir con tu partida, pero con gráficos Full HD y todas las opciones sociales que permite la nueva consola de Sony (compartir imágenes, retransmitir vídeos, juego remoto con PS Vita...). El juego ideal para todo fan del universo *Final Fantasy* que quiera correr aventuras en compañía de jugadores de todo el mundo.

Final Fantasy XIV es un MMORPG que nos permite explorar el reino de Eorzea en compañía de gente de todo el mundo.

TALES OF HEARTS R | PS VITA | BANDAI NAMCO | ROL | INVIERNO

Play ¡Nuevos datos!

La saga *Tales of*, un cuento que se consolida

Tras muchos años en los que se resistía a salir en Occidente, la saga *Tales of* ha desembarcado definitivamente. Tras la salida de *Tales of Symphonia Chronicles HD* y los anuncios de *Tales of Xillia 2* y *Tales of Zestiria*, el último título en confirmarse ha sido *Tales of Hearts R*, una revisión para PS Vita de un juego aparecido en Nintendo DS hace seis años. Su salida está prevista para el próximo invierno.



Kor, un joven recién iniciado en el arte de la espada, será el protagonista de este primer *Tales of* para PS Vita.

Play ¡Nuevos datos!



Borderlands: The Pre Sequel se ambientará en la luna del planeta Pandora y saldrá en PlayStation 3.

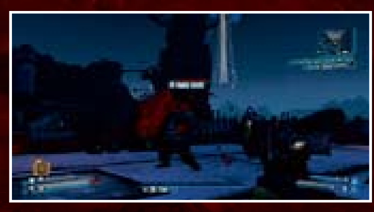
BORDERLANDS | PS3 / PS VITA | GEARBOX / TELLTALE GAMES | SHOOTER | 2014

Año de expansión para la frontera de Pandora

Borderlands es una de las sagas más queridas de los últimos años, por su estilo de juego y por los ingentes contenidos que han tenido las dos entregas aparecidas hasta ahora. Pues bien, en 2014, la marca va a vivir su mejor año, con dos títulos inéditos y una conversión que nos llevarán de vuelta al hilarante y gigantesco universo de Pandora. Empezamos con *Borderlands: The Pre Sequel*, que estará ambientado entre las entregas ya lanzadas y explicará el ascenso al poder de Jack "el Guapo". Los cuatro protagonistas son viejos conocidos de la saga, aunque siempre habían sido secundarios (Nisha, Athena, Wilhelm y Claptrap). La mayor novedad será el desarrollo en El pis, la luna de Pandora, de modo que la diferencia gravitatoria se resolverá con escafandras de oxígeno y "jet packs" que darán mucho juego. También habrá un nuevo elementos para las armas, en forma de hielo. El segundo de los títulos inéditos será *Tales from the Borderlands*, un cambio de tercio a cargo de Telltale Games, el estudio responsable de *The Walking Dead* y *The Wolf Among Us*. Así, en vez de un shooter, será una aventura gráfica basada en diálogos y QTE. Habrá dos protagonistas cuyos caminos se enlazarán: una estafadora llamada Fiona y un hombre biónico conocido como Rhys. Por último, el 30 de mayo, llegará a PS Vita la conversión de *Borderlands 2*.



Tales from the Borderlands será una aventura gráfica. No se sabe aún en qué consolas saldrá.



Borderlands 2 llegará a Vita con algunos de los DLC de la versión de PS3 y con "cross save".

EN POCAS PALABRAS

LANZAMIENTO

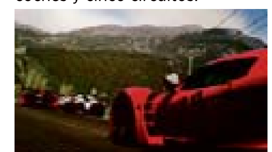
VITA SE QUEDA SIN *SILENT HILL*

Hace unos días, **Konami añadió a PS Store *Silent Hill Origins* y *Silent Hill Shattered Memories***, los dos títulos de la saga aparecidos en PSP. Sin embargo, la descarga **sólo está disponible para los usuarios de la antigua portátil de Sony**, cuando se suponía que iba a estar destinada a los poseedores de PS Vita.

NUEVOS DATOS

DRIVECLUB, EN OCTUBRE

Tras sufrir varios retrasos, **Sony ha confirmado la fecha de lanzamiento de *DriveClub***, el nuevo juego de velocidad de Evolution Studios, responsables de otras sagas de carreras como *World Rally Championship* o *Motorstorm*. **Saldrá el 8 de octubre** y correrá a 1080p y 30 fps. **Habrá una versión gratuita para los suscriptores de PS Plus**, con diez coches y cinco circuitos.



LANZAMIENTO

MINECRAFT, EN EDICIÓN FÍSICA

Desde el 14 de mayo, **está disponible la edición física de *Minecraft***, el aclamado juego de construcción del estudio Mojang. Se trata de la versión más completa, pues **incluye todas las actualizaciones que ha habido.**

NUEVOS DATOS

DELICADEZA EN LA GUERRA

Ubisoft Montpellier (*Rayman Origins* y *Rayman Legends*), sigue trabajando en ***Valiant Hearts: The Great War*, un plataformas con puzzles en el que viviremos la cautivadora historia de cuatro personajes durante la Primera Guerra Mundial**. Usará el motor UbiArt Framework, como *Child of Light*, y saldrá el 25 de junio en digital, para PS3 y PS4.



NUEVOS DATOS

MADRID GAMES WEEK AVANZA

La **segunda edición de la Madrid Games Week** se celebrará entre el 17 y el 19 de octubre. Aún falta tiempo, pero **ya se conoce el precio de las entradas** (9,5 euros, en la web de la feria o en tiendas Game) y **varias compañías han confirmado ya su presencia: Sony, Microsoft, Nintendo, Bandai Namco y BadLand Games.**

ANUNCIO

PS4 RECIBIRÁ MÁS ZOMBIS

En los próximos meses, **Sony Online Entertainment lanzará en PS4 *H1Z1***, un "free-to-play" con formato de "sandbox" y multijugador masivo. Buscar refugio será clave, pero habrá disparos (en primera o en tercera persona) y conducción de vehículos.



ANUNCIO

SONY BUSCA TALENTOS

Sony ha llegado a un acuerdo con la Escuela Universitaria de Diseño e Innovación (ESNE) para que los estudiantes del grado en diseño y desarrollo de videojuegos tengan acceso a herramientas de desarrollo para plataformas PlayStation, dentro del programa PlayStation First. Así, los mejores prototipos obtendrán el premio de ver la luz en PSN.

ANUNCIO

PS4 RECIBIRÁ *THE LAST OF US*

Era un secreto a voces que *The Last of Us* acabaría saliendo en PS4, y Naughty Dog ha acabado por confirmarlo. A lo largo del verano, la aventura de Joel y Ellie llegará a la nueva generación con **una edición remasterizada que contará con una resolución de 1080 p y unos gráficos más pulidos**, con efectos retocados y mejores modelados de los personajes. Además, **se incluirán todos los DLC** (también *Left Behind*).



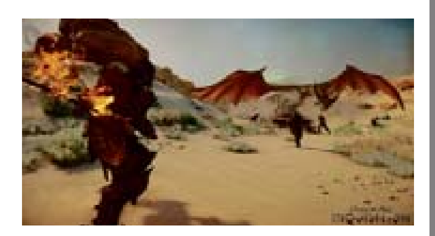


... nuestro análisis de *Watch Dogs*?

Aunque por fechas deberíamos haberlo llevado en este número (sale el 27 de mayo), Ubisoft no nos lo ha facilitado a tiempo para poder incluirlo, así que el mes que viene sí o sí os contaremos TODA la verdad sobre este sandbox.

... la fecha de salida de *Dragon Age Inquisition*?

EA ha confirmado que este esperado juego de rol de Bioware estará disponible el 7 de octubre para PS3 y PS4. Mientras llega podéis seguir jugando a *Dark Souls II, Bound by Flame*, etc.



... la secuela de *Tomb Raider* para PS4?

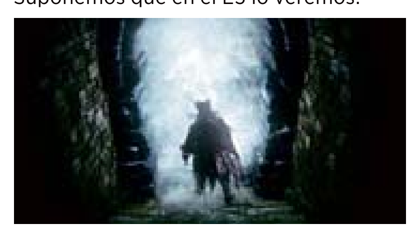
Pues que está en desarrollo. Ofertas de empleo publicadas por el estudio Crystal Dynamics lo confirman y también lo dijo Phil Rogers, uno de los jefazos de Square Enix. A ver si enseñan algo en este E3, aunque no lo veremos antes de 2015.

... la versión para PS4 de *The Elder Scrolls Online*?

Se anunciaron para junio, pero Bethesda confirmó que las versiones de consola de su MMORPG *The Elder Scrolls Online* necesitan 6 meses más de desarrollo para que estén a la altura. Toca esperar...

... From Software?

El estudio creador de los *Dark Souls*, además de haber sido "absorbido" por Kadokawa Games este mes, al parecer tiene entre manos una exclusiva con Sony para PS4 cuyo nombre en clave es "Project Beast". ¿Será éste el rumoreado *Demon's Souls II* o será un juego distinto? Suponemos que en el E3 lo veremos.





SHORT PEACE: RANKO TSUKIGIME'S LONGEST DAY | PS3 | BANDAI NAMCO | ACCIÓN | YA DISPONIBLE

Anime y juegos, juntos pero no revueltos

Adéntrate en el mundo de Ranko y vive junto a ella un vertiginoso día repleto de sorpresas y acción, mucha acción. ¿Estás preparado?

Los seguidores de la mejor animación japonesa tienen una cita ineludible con *Short Peace: Ranko Tsukigime's Longest Day*, un juego que combina la acción más veloz con los elementos más representativo del anime. En un mismo disco se incluyen, además del propio juegos, cuatro cortometrajes de lo más variado que han sido dirigidos por maestros de la talla de Katsuhiro Otomo ("Akira").

Volviendo al juego en sí, *Ranko Tsukigime's Longest Day* es un "run and gun" clásico en tercera persona cuyo rápido desarrollo se caracteriza por ir derrotando a cada enemigo que se nos cruce mientras corremos como alma que lleva el diablo por localizaciones de lo más variopintas. En total hay diez niveles, de los cuales tres están dedicados a combates contra poderosos jefes finales. Eso sí, ya os avisamos de que si en alguna de estas fases Ranko muere, toca empezar dicha fase desde el inicio. Así, nuestra paciencia se pone a prueba constantemente. Por desgracia, el juego completo se puede superar en tan sólo una hora, por lo que se convierte en un título extremadamente corto que deja con ganas de más.

Por otro lado, si algo caracteriza a este *Ranko Tsukigime's Longest Day* es su apartado técnico que entra por los ojos desde el principio. Color e imaginación se fusionan en un conjunto único que, si bien no es de lo mejor que hay en PS3, sorprende por la calidad de la animación y los miles de guiños a la cultura pop japonesa.

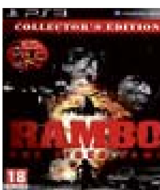
Y si tras la hora de juego queréis más, sabed que los cuatro cortometrajes incluidos en el Blu-Ray os dan más de una hora de animación procedente del país del sol naciente.

Juego y vídeo "en el mismo paquete"

No es lo habitual, pero a veces hay juegos que vienen acompañados de pelis o cortos para intentar hacerlos más apetecibles. Por desgracia, muchas veces se incluyen porque el juego en cuestión no merece mucho la pena... aunque suelen ser un extra con tirón.



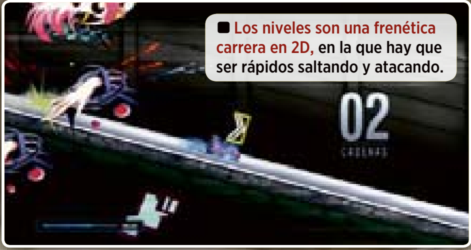
■ *Tekken Hybrid* es un híbrido que incluye la demo de *Tekken Tag Tournament 2*, el remake HD de *TTT* y la peli de "Tekken: Blood Vengeance".



■ El juego de *Rambo* no era muy bueno, pero la edición de coleccionista incluye las tres pelis clásicas. Así, resulta mucho más apetecible.



Ranko es una estudiante que guarda un oscuro secreto: es una asesina profesional que ansía matar a su padre.

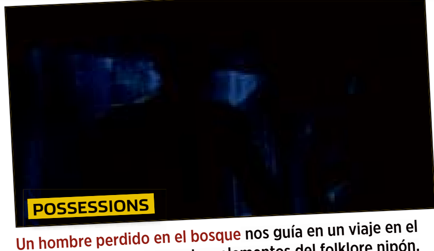


Los niveles son una frenética carrera en 2D, en la que hay que ser rápidos saltando y atacando.



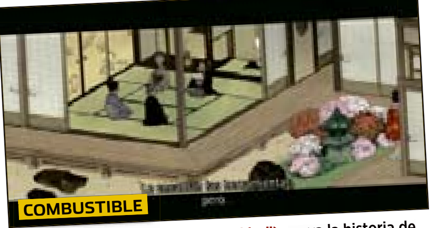
Encadenando ataques haremos que los siguientes sean mucho más letales.

Incluye 4 cortos de animación



POSSESSIONS

Un hombre perdido en el bosque nos guía en un viaje en el que se entremezclan muchos elementos del folklore nipón.



COMBUSTIBLE

Dirigido por Katsuhiro Otomo ("Akira"), narra la historia de dos amigos en el periodo Tokugawa. Es el más corto de los 4.



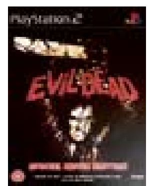
GAMBO

El más crudo de los 4 cortos nos presenta a una criatura que no duda en destruir aldeas para secuestrar a niñas indefensas.



A FAREWELL TO WEAPONS

Un grupo de soldados deben luc a contra un peligroso robot con la Cuarta Guerra Mundial como telón de fondo.



Fuera de España hay más iniciativas de este tipo que no llegan aquí. En Japón es bastante habitual y en Reino Unido también hubo algunos como *Evil Dead* con "Terroríficamente Muertos" de regalo.



Lo que sí es habitual es que en las ediciones especiales de juegazos incluyan videos con el "Cómo se hizo" el juego, como éste de *MGS4*.



Y a la inversa, Sony aprovecha para incluir en "sus" pelis en blu ray algunos contenidos de juegos, como esta demo de *GoW Ascension*.

[EL QUIOSCO]

REVISTA OFICIAL NINTENDO

» 3,50 € » YA A LA VENTA

¡VELOCIDAD Y DIVERSIÓN EN *MARIO KART 8*!

El juego más esperado del momento está en la portada del nuevo número de la Revista Oficial Nintendo. Fuera, dando la cara, y dentro, con 20 páginas que van a dejar absolutamente satisfechos a los fans de *Mario Kart*. Y también a los fans de los buenos videojuegos. **Diez páginas para el análisis a fondo de *Mario Kart 8* en Wii U**, y otras diez en las que (re)comentamos todos los juegos de la saga. Uno a uno, con todas sus puntuaciones. Y como no todo en la vida de Nintendo es *Mario Kart*, ojo también a lo que nos presentan de ***Tomodachi Life*** tras sus primeras horas de juego, y al estreno **del nuevo juego de *Skylanders***. ¡A por ella!



HOBBY CONSOLAS

» 2,99 € » 27 DE MAYO

EL TERROR REGRESA CON *THE EVIL WITHIN*

El próximo número de Hobby Consolas es sólo para valientes, porque trae **un avance de *The Evil Within***, el juego de terror más esperado por todos los amantes del género. En la sección de análisis destacan los de ***Wolfenstein The New Order* y *Mario Kart 8***, y también podéis leer interesantes reportajes sobre *The Witcher 3*, *Sunset Overdrive* o el aniversario de Game Boy. Y de regalo, **un suplemento con los 30 juegos más influyentes de la historia.**



Videojuegos de autor



Daniel Acal
@daniacal

Keiji Inafune, Shinji Mikami, Peter Molyneux, Fumito Ueda, Cliff Bleszinski, Akira Yamaoka, Tim Schafer, Hideki Kamiya, Ron Gilbert, Ken Levine... Ilustres nombres propios todos ellos que han alumbrado algunos de los títulos más memorables de la historia de los videojuegos al calor de las grandes editoras... y que ahora mismo están fuera de ellas. Desde hace unos años hay una tendencia imparable: muchos "gurús" deciden irse de las grandes compañías para formar su propio estudio, más pequeño y, en teoría, alejado de las presiones de las juntas de accionistas.

Los propios "afectados" nos explican las razones de este éxodo. Peter Molyneux llegó a afirmar el mes pasado que trabajar en Microsoft limitaba su creatividad. Sin entrar a valorar si su serie *Fable* logró cumplir sus ambiciosas promesas, el diseñador inglés declaró que se fue de Microsoft "porque cuando se tiene la capacidad de ser creativo, hay que seguir adelante por uno mismo. El desarrollo indie es estar remando hasta llegar a donde se quiere ir, mientras que si estás en un gran búnker de seguridad como era Microsoft, es como estar anestesiado". Su guante lo recogió un desarrollador indie, Lorne Lanning (creador de *Oddworld*), que afirmó hace unas semanas: "no quiero ser esclavo de las grandes compañías. Casi todos los desarrolladores que conozco y que trabajan en títulos triple A están deseando salir de estas compañías". Y en esta misma línea se expresa Keiji Inafune, que al poco de salir de Capcom tras 23 años en sus filas reveló que la compañía de Osaka reservaba el 70%-80% de sus recursos a producir "secuelas" y el escaso margen restante era todo lo que podían "arriesgar" para títulos de nuevo cuño.



¿Tiene cabida hoy en día el "videojuego de autor" en el seno de las grandes compañías? Antes de intentar responder a esta pregunta, quiero disculparme por introducir este concepto, importado del argot cinematográfico y cuya definición resulta complicada por difusa. Extrapolándolo al tema que nos ocupa, un videojuego de autor es aquél que es perfectamente reconocible porque presenta los rasgos típicos de su obra, el estilo del autor en cuestión. Que se nota su mano, vaya. Se tiende a pensar que el cine de autor suele estar asociado a producciones pequeñas, en las que el director tiene todo el control de su obra y trabaja al margen de las presiones de las grandes productoras. Pero esto no es siempre así. Parece asumido que lo que hace Woody Allen es considerado "cine de autor", a pesar de que sus producciones no son precisamente minoritarias. ¿Y el cine, por ejemplo, de Michael Bay? Su "explosivo" estilo también es reconocible (otra cosa es que te guste). ¿Podemos considerar sus películas como cine de autor?

Pues con los videojuegos pasa un poco lo mismo. La serie *Metal Gear Solid*, pese a ser una superproducción en toda regla (*MGS4* costó alrededor de 60 millones de dólares) son, en el fondo, "juegos de autor". Y lo mismo podemos decir de la obra de David Cage, que cuenta con el apoyo incondicional de Sony... mientras las ventas acompañen. Sin embargo, estos casos hoy por hoy no son la norma, sino todo lo contrario. Las grandes franquicias superventas ya no suelen estar en manos de estos gurús. ¿Alguien recuerda el nombre del director de *Assassin's Creed IV* o del último *Call of Duty*? Sagas con muchísima solera y prestigio como *Resident Evil*, *Silent Hill* o *God of War* hace tiempo que no están en manos de los grandes nombres propios que las parieron. ¿Cuántas veces los creadores de un juego se habrán negado a hacer secuelas que al final han terminado viendo la luz empujadas por el éxito de sus predecesores? Me vienen a la mente *BioShock 2* (en el que no participó Ken Levine más allá de prestar su apoyo como "consultor") o *Dead Rising 2* (realizada por Blue Castle Games y "supervisada" por Inafune) y su "otra" secuela *Off The Record* (que me pareció ya el colmo de la "churrería").

La creatividad y los "juegos de autor" entran en los planes de las grandes compañías en la medida que sean lo suficientemente rentables. Y si "da el pelotazo", habrá secuela quiera o no quiera su creador. Y si no le gusta, puede que termine haciendo las maletas y formando su propio estudio para poder trabajar con más libertad y "menos presiones". Como han hecho la mayoría de los ilustres nombres propios que he citado al comienzo de este artículo y que tanto nos han hecho disfrutar. Y no quiero terminar sin volver a cuestionar el concepto de "gurú". Asumo que existe el "videojuego de autor", pero por mucho que presente un estilo reconocible y que se note quién pone la firma, hay que reconocer también el esfuerzo y el talento de las decenas o cientos de profesionales que trabajan en el estudio a la sombra de ese gurú y a cuyos nombres no prestamos mucha atención cuando los vemos en los créditos finales de los juegos. Que a veces nos cegamos entrevistando al "famoso" y no valoramos lo suficiente el trabajo de "los de abajo".

¿LOS "JUEGOS DE AUTOR" TIENEN CABIDA HOY EN LOS PLANES DE LAS GRANDES COMPAÑÍAS? SI SON RENTABLES, SÍ. Y TENDRÁN SECUELA, LO QUIERA O NO SU CREADOR.

Pero... ¿esto no era un negocio?


Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Cuando veo que muchas compañías están en una situación complicada, que no consiguen las ventas de antaño, tengo claro que a menudo no es culpa de la situación actual de mercado, sino de su propia política. De no saber ver o no querer aprovechar las ocasiones que van surgiendo. Si empiezo mirando a los grandes estudios japoneses, como Konami o Capcom... ¿qué es lo que están haciendo?

Pues, básicamente, la táctica de la "tortuguita": esconder la cabeza en su caparazón y, en el mejor de los casos, sacar 2 títulos al año. Ese es el caso, por ejemplo, de la en otrora tiempo prolífica Konami, que como sabréis, en 2014 sólo va a lanzar *Ground Zeroes* y el pertinente *PES* anual ¿Con 2 títulos se sustenta una compañía? Lo dudo. Que sí, que el desarrollo next gen supone desembolsar mucho dinero, pero en el caso de Konami ya tienen desarrollado un nuevo motor gráfico capaz de adaptarse tanto a PS4 como a PS3 y no lo están explotando. No tengo duda de que una avalancha de títulos digitales a buen precio, que resucitaran clásicos de los 80-90 puestos al día, desde *Contra* a su soberbia recreativa *Vendetta* (un beat'em up para hasta 4 jugadores), sería un éxito. Y sólo tienen que mirar en su catálogo...

Luego tenemos a los "sordos", a los estudios y compañías que no escuchan a sus fans, aunque presuman de hacerlo. Ahí está el caso, por ejemplo de Square Enix, que es oír "*Final Fantasy VII*" y "remake" en la misma frase y salir por la tangente, con afirmaciones absurdas como que desarrollar un juego así les llevaría mucho tiempo y sería muy caro... pero no escatiman a la hora de perderlo con *Versus XIII*, que finalmente saldrá una generación más tarde. Y es incomprensible, porque viendo las ventas menguantes de los últimos *Final Fantasy*, uno de sus principales pilares, algo tendrían que hacer. ¿Por ejemplo? Dejar la simplicidad que ha espantado a los fans de siempre y regresar a los planteamientos pretéritos, más profundos y con más opciones... En definitiva "más contenido" y cosas para hacer. Dicen que el éxito en Occidente de *Bravely Default* para 3DS les ha abierto los ojos en este aspecto... pero no sé porqué, algo me dice que seguiré sin ver el tipo de *Final Fantasy* que me gusta.

Después tenemos a los ciegos que no ven las oportunidades o no quieren verlas. Un ejemplo "neutro", para no herir sensibilidades "PlayStation", sería Nintendo. En breve se lanzará Retron 5, una retro-consola fabricada por Hyperkin, que es capaz de cargar cartuchos de 5 máquinas distintas, además de ser compatible con las versiones occidentales y japonesas diferentes según el territorio (NES y Famicom, por ejemplo). Una máquina que ha captado la atención de los jugadores retro no sólo por ser una solución "todo en uno" , sino también porque incluye mejoras en la resolución de los juegos, sonido interpolado mejorado, guardar partidas en cualquier momento, mandos inalámbricos... ¿Soy yo el único que piensa que la gran N podría hacer algo parecido? ¿O incluso reeditar las cotizadas Game & Watch originales? ¿Ir más allá y relanzar una NES "mini", con salida HDMI, filtros para mejorar la imagen en teles HD y cartuchos mini a precios bajos? No competiría en ventas con la nueva generación, pero podría tener un hueco entre los fans de lo retro.

Si tiro por Sony, también están desaprovechando oportunidades, como es el caso de PS Vita TV. ¿Por qué no está ya en Europa? ¿Por qué no mejoran sus características, como poder reproducir vídeos avi o mkv, para que así ocupe un lugar preeminente en el salón? ¿O por qué no hay más clásicos digitales de PSone en PSN y mejor editados (con textos en castellano, como los originales)? Sus razones tendrán... pero argumenten lo que argumenten, sigo sin entender porque no exploran otras vías y, sobre todo, escuchan a los usuarios. Muchos jugadores siguen esperando un nuevo *Legend of Dragoon* -o el retorno del *Crash Bandicoot* más clásico-, por citar dos ejemplos, pero nadie parece estar interesado en desarrollarlos...

TAMPOCO FALTAN LOS "SORDOS", LOS ESTUDIOS QUE NO ESCUCHAN A SUS FANS, AUNQUE PRESUMAN DE HACERLO.

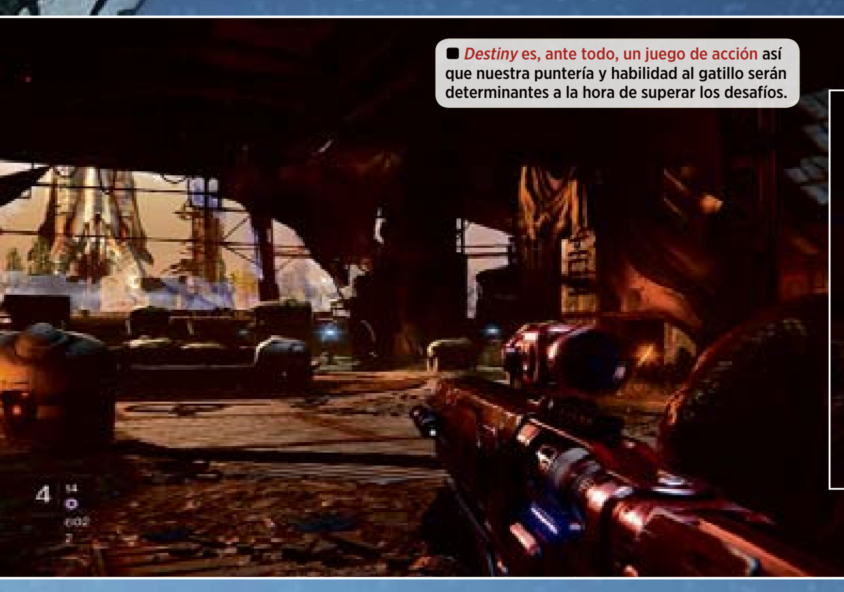






ESTUVIMOS CON BUNGIE

Tuvimos la suerte de viajar hasta las oficinas de Bungie, en Seattle, donde disfrutamos de una sesión de juego en la misión "La Guarida de los Demonios". Además, también charlamos con Eric Osbourne, guionista principal en *Destiny*. Podéis ver la entrevista en www.hobbyconsolas.com



Destiny es, ante todo, un juego de acción así que nuestra puntería y habilidad al gatillo serán determinantes a la hora de superar los desafíos.



Pero no sólo de disparos vive el Guardián, disponemos de habilidades increíbles que podemos mejorar ganando experiencia, ¡como en un RPG!

T I N Y

DISPAROS, ROL Y MULTIJUGADOR EN UNA **GALAXIA** MUY, MUY CERCANA...

PS4/PS3 | **BUNGIE/ACTIVISION** | **SHOOT'EM UP** | **SEPTIEMBRE**

Todos hemos oído hablar del Jefe Maestro, ese marine espacial de armadura verde y aspecto imponente que hace de protagonista en una de las sagas más exitosas de la consola de la competencia. Bungie, el equipo encargado de dar vida a este universo, se ha mantenido siempre alejado de nuestras queridas PlayStation... Hasta ahora. El pasado mes de abril nos invitaron a su estudio afincado en Seattle para disfrutar de un pequeño adelanto de su último proyecto. ¿Significa eso que *Halo* llegará a nuestras consolas? No, y probablemente nunca lo hará. Pero en su lugar vamos a conocer un nuevo concepto de juego de acción en primera persona, vamos a conocer un nuevo concepto de RPG, vamos a conocer un nuevo concepto de juego en línea... Vamos a conocer *Destiny*.

Las claves de *Destiny*

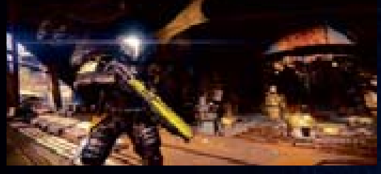
Destiny es un FPS, pero también tiene algo de RPG. Y de MMO. Y de sandbox. Una ecuación en principio complicada que Bungie resuelve con soltura, planteando una vuelta de tuerca a un género que ya empieza a oler a estancamiento: subidas de nivel, habilidades especiales, cientos y cientos de objetos... Todos estos elementos, más propios de un juego de rol, y que ya hemos podido disfrutar en mayor o menor medida en *Borderlands*, conjugan a la perfección con la experiencia multijugador que ofrece *Destiny:* aun no siendo un MMO (Juego Multijugador Online Masivo) propiamente dicho, veremos a otros jugadores allá donde vayamos, y podremos interactuar o unirnos a ellos para superar misiones que se nos atraganten. Y es que *Destiny* nos obligará jugar conectados a internet, aunque nuestro plan sea hacerlo en solitario. Y nos queda el tema de los mundos abiertos. Y decimos "mundos" y no "mundo", porque viajaremos a través de todo el Sistema Solar y descubriendo las claves detrás de "El Viajero".

La historia de las estrellas

Hace mucho tiempo, en nuestro planeta apareció una entidad de aspecto planetario que concedía poderes sobrenaturales y conocimientos excelsos a los habitantes de la Tierra. Se lo conocía con el nombre de "Viajero", y gracias a los »

TÚ ELIGES TU DESTINO

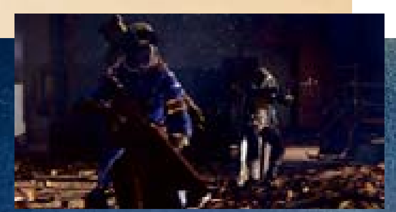
***Destiny* ofrece posibilidades para todos los gustos: ¿nos convertiremos en leyenda sin ayuda? ¿Cooperaremos con otros Guardianes? ¿O nos enfrentaremos a ellos? La elección está solo en nuestras manos.**



SOLO. Si lo deseamos podremos jugar a *Destiny* como un lobo solitario, aunque parte de la diversión se pierde. Eso sí, la conexión a Internet siempre será obligatoria.



COOPERANDO. Lo más común es ver grupos de tres Guardianes cooperando para sobrevivir, pero en los Eventos Públicos podemos combatir codo con codo con hasta 9 jugadores.



COMPITIENDO. Muy poco se sabe respecto a los modos PVP, salvo que estarán organizados por Facciones, pero Bungie nos aseguró que saldremos de dudas en el E3.


Los poderes que el Viajero otorga a los Guardianes, los protagonistas, recuerdan en ocasiones a la Fuerza del universo Star Wars.

Bungie quiere revolucionar los shooters con una propuesta que mezcla elementos de *Borderlands* con un multijugador diferente.

» dones que nos proporcionó, la humanidad alcanzó una era de progresos tecnológicos que se conoció como "La Edad de Oro". El universo en toda su infinita extensión estaba a nuestro alcance y fuimos los amos y señores del cosmos. Por desgracia, El Viajero vino acompañado de su peor enemigo: La Oscuridad. El desastre se apoderó de nuestro planeta y ese habría sido nuestro fin, de no ser porque en un acto desesperado El Viajero se sacrificó para salvarnos. Ahora la humanidad quiere recuperar sus días de gloria y ese es nuestro papel como Guardianes: viajar a todos los rincones de la galaxia y desentrañar sus secretos. Aunque, como pudimos comprobar en la sesión de juego, no va a ser tarea fácil... Aunque *Destiny* contará con una campaña individual, con sus misiones principales y sus misiones secundarias (de la que nos han contando más bien poco) a lo que nosotros pudimos jugar fue a una de las muchas misiones de Asalto (campañas con una duración aproximada de 30 minutos de acción constante). En concreto, pudimos disfrutar de varias partidas en "La Guarida de los Demonios", donde oleadas de enemigos salían a nuestro paso a medida y, al final, un enorme jefe nos estaba esperando. Aunque los chicos de Bungie no nos dejaron acabar con él: se reservan la sorpresa para el E3.

Una experiencia de otro mundo

Nada más empezar aprovechamos para trastear con los controles y rápidamente descubrimos que la configuración es la típica de los juegos de acción en primera persona, con lo que cualquier fan del género tardará apenas unos minutos en disfrutar de los intensos tiroteos que ofrece *Destiny*. La acción es constante, con enemigos que no nos darán tregua hasta que ellos o nosotros hayamos caído. De ahí que cooperar con el resto de Guardianes sea tan importante: si caemos sólo podremos volver al combate cuando otro jugador nos reviva. Por ello es recomendable trabajar en equipo, permaneciendo siempre cerca de nuestros compañeros. De esta forma, la potencia de fuego aumenta y obtenemos beneficios, como una mayor tasa de recarga del Súper, nuestro ataque especial. Sin duda, los Súper son una de las habilidades más divertidas e interesantes de todo el juego, pudiendo cambiar las tornas de un combate con un ataque espectacular en apenas unos segundos. »


Algunos enemigos son muy resistentes, pero trabajando en equipo podremos con ellos.



La Guarida de los Demonios es un lugar lúgubre plagado de enemigos llamados los Caídos. Forma parte de la antigua Rusia.

El Puño de la Destrucción, uno de los poderes del Titán, crea una onda expansiva que desintegra todo lo que pilla a su paso.

LOS GUARDIANES: ELIGE TU GUERRERO IDEAL

Los Guardianes son las clases de Destiny: debemos elegir cuidadosamente cual se adapta mejor a nuestros gustos para explotar las habilidades que ofrecen y convertirnos así, en los héroes de la humanidad.

CAZADOR

HABILIDADES: Teletransporte, Pistola Dorada y "Frenesí". Utilizan un cuchillo en los ataques físicos.

ESTILO DE JUEGO: los Cazadores son ideales para aquellos que "trabajan mejor solos", manteniéndose siempre en movimiento y utilizando ataques cortos pero intensos. Es la única clase que puede equipar capas.

HECHICERO

HABILIDADES: Levitación, Bomba Nova. Su ataque cuerpo a cuerpo es un empujón de energía.

ESTILO DE JUEGO: como su nombre indica, los Hechiceros son la clase "mágica" de *Destiny*. Utilizan los poderes del Viajero para mejorar y revivir a sus aliados, así como causar la destrucción entre los enemigos.

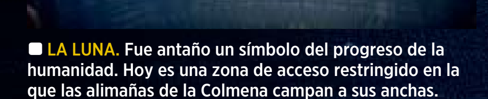
TITÁN

HABILIDADES: Doble salto, Escudo, Puño de la Destrucción. Su ataque cuerpo a cuerpo no tiene rival.

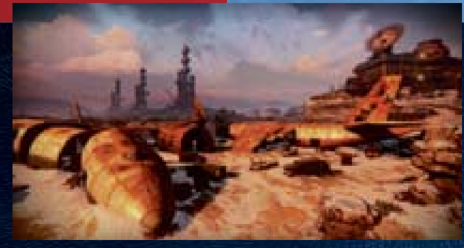
ESTILO DE JUEGO: ¿queréis causar auténticos daños en el frente de batalla? Entonces los Titanes, con su mezcla de armadura pesada y potencia de fuego, son vuestra clase. Eso sí, a la hora de desplazarse son más lentos que el resto.

DE VIAJE POR EL SISTEMA SOLAR

En la variedad está el gusto y todo los planetas que visitaremos en *Destiny* poseen unas condiciones topográficas y climatológicas muy diferentes que los hacen únicos. Eso sin olvidar el siempre presente ciclo día/noche que no solo afecta a la visibilidad, sino también al número de patrullas enemigas. A bordo de nuestra nave espacial podemos seleccionar nuestro siguiente destino. En principio no será posible controlar las naves, aunque sobre este tema, Bungie aseguró que sabríamos más en el E3. De momento, sólo se han desvelado estos planetas:



LA LUNA. Fue antaño un símbolo del progreso de la humanidad. Hoy es una zona de acceso restringido en la que las alimañas de la Colmena campan a sus anchas.



LA TIERRA. Acoge las ruinas de la Edad de Oro, vestigios de nuestro glorioso pasado. La última ciudad humana y la Torre, nuestro hogar, se encuentran aquí.



Nos acompañará un pequeño robot que nos ayudará, a iluminar zonas oscuras, por ejemplo.



Para usar las granadas y los ataques especiales, tenemos que esperar a que se regeneren.

Aunque disfrutemos de la campaña individual nos podremos tropezar con otros Guardianes: habrá que jugar siempre conectados.

» Técnicamente, *Destiny* no se queda atrás: los mapeados son gigantescos y veremos construcciones milenarias allí donde se pierde la vista. Gráficamente no resulta una revolución (recordemos que se trata de un juego que verá la luz en dos generaciones), pero se apoya en unos efectos de luz y partículas de altísimo nivel y un apartado artístico soberbio para ofrecer una sensación visual realmente satisfactoria. O al menos en el caso de la versión de PS4, que fue a que tuvimos la suerte de probar.

Un universo de tesoros

Tanto las armas como los objetos de protección se cuentan en *Destiny* por centenares: podemos obtenerlos al derrotar enemigos, encontrarlos en cofres por los escenarios, comprarlos en la Torre... Están, además, divididos en grupos de color al más puro estilo *Wolrd of Warcraft*: blanco para los más comunes, verde para los normales, morado para los raros y dorado para los exóticos, los objetos más poderosos de *Destiny*. Emulando a la saga *Dark Souls*, cada pieza cuenta con una pequeña descripción que aporta información sobre el mundo que nos rodea y dota de gran riqueza a la historia. Es importante señalar que los botines son específicos de cada jugador, así que podemos ir tranquilos, que nuestros tesoros serán nuestros y solo nuestros.

Una parte fundamental del equipo de todo Guardián es el Fantasma: un pequeño androide de aspecto esférico que nos marca el camino, así como nuestros objetivos actuales, y nos ayuda a reactivar las construcciones ancestrales que pueblan los escenarios. En el doblaje inglés, a voz del Fantasma la presta Peter Dinklage, más conocido por su papel de Tyrion en "Juego de Tronos". Nuestro robot acompañante posee otra utilidad: gracias a él podemos invocar al Colibrí, nuestra moto voladora personal. El Colibrí nos permite cubrir grandes distancias en cortos periodos de tiempo y para conseguir un manejo total sobre el vehículo, la vista cambia a tercera persona.

La Torre, hogar del Guardián

La última ciudad humana acoge en su seno el lugar al que acudiremos entre misión y misión: la Torre. Se trata de un refugio al que los Guardianes podrán llamar hogar, y en el que veremos a otros jugadores con los que compartir bata-



El Colibrí será nuestro medio de desplazamiento principal por tierra. Podemos personalizarlo en la Torre.

LOS ENEMIGOS

Cuatro son las especies que se interpondrán en nuestro camino a las estrellas. Cada una cuenta con una jerarquía en la que encontramos desde carne de cañón hasta poderosos líderes que sirven de mini-jefes en algunas misiones. Suelen habitar planetas concretos y poseen comportamientos y patrones muy distintos, que en algunos casos los llevan incluso a pelear entre ellos. Descubrir las motivaciones que los impulsan a actuar de la forma en que lo hacen será uno de los temas más interesantes del argumento.



MARTE. Fue un bastión humano en el pasado, pero ahora los rascacielos se ocultan bajo miles de metros de tierra roja dificultando el acceso a innumerables tesoros.

VENUS. Se caracteriza por poseer un clima tropical, en el que los bosques y las selvas se han adueñado del planeta. Está habitado por los Vex.

Técnicamente no defraudará. Apreciaremos gran nivel de detalle y espectaculares efectos de luz.

llitas y personajes que nos darán nuevas misiones. También encontraremos tiendas en las que gastar todo el oro obtenido a cambio de nuevas y poderosas armas, así como zonas específicas para las Facciones: los grupos en que se divide el modo competitivo de *Destiny*. Pero si lo que queremos es tomarnos un respiro entre tanta guerra, la Torre sirve también de punto de descanso en el que relajarse con el resto de guardianes, con los que podremos comunicarnos mediante gestos asociados al pad.
Por su parte, el chat de voz solo será posible entre jugadores que estén en el mismo grupo. Sobre la posibilidad de un sistema económico entre jugadores que permita la compra-venta de objetos, Bungie nos confirmó que será algo que no estará implementado de salida, dando a entender que podría incorporarse en una futura actualización.

Nos vemos en las estrellas

Para calentar motores, y de paso obtener un valiosísimo feedback por parte de los usuarios, Bungie lanzará la beta en verano y podrán acceder a ella todos los que reserven el juego.
Eso sí, para disfrutar del juego completo, los fans de shooters que quiera probar una experiencia diferente, ya sea en PS3 o PS4, tendrán que esperar hasta principios de septiembre.

CABAL
Organizados y fuertemente armados. Ojo al combatirlos.

CAÍDO
Los más comunes, los veremos tratando de conquistar la Tierra.

COLMENA
Una suerte de no muertos con poderes sobrenaturales.

VEX
Una raza de robots asesinos. Están en guerra con los Cabal.



LA GUERRA MODERNA YA NO ESTÁ MODA

VOLVEMOS A LA II GUERRA MUNDIAL

SI ECHABAS DE MENOS LOS JUEGOS DE ACCIÓN AMBIENTADOS EN LA II GUERRA MUNDIAL, ESTE AÑO PODRÁS RESARCIRTE DE SOBRA...



El frente europeo se refleja en el juego a través de batallas menos conocidas, como Polonia.



ENEMY FRONT

NOS UNIMOS A **LA RESISTENCIA** EN UN SHOOTER QUE RECUPERA EL SABOR DE LOS CLÁSICOS

Robert Hawkins es un reportero de guerra norteamericano que resulta herido y se une a la Resistencia en el territorio ocupado durante la Segunda Guerra Mundial. Con esta premisa tan sencilla, lo que nos ofrece *Enemy Front* es un shooter de desarrollo clásico, que recoge el testigo de los primeros *Call of Duty* y *Medal of Honor* Este título se desarrollará íntegramente en Europa, desde Polonia a Noruega, Francia o la propia Alemania y, según sus creadores, nos dará la oportunidad de solventar cualquier situación desde distintas perspectivas: utilizando la potencia de fuego contra las tropas alemanas, infiltrándonos gracias al uso del cuchillo y las armas silenciadas o desde una cómoda distancia, con el rifle de precisión Springfield.
Pese a que utiliza el motor gráfico CryEngine 3 que tan buenos resultados dio en *Crysis 3*, *Enemy Front* parece un desarrollo modesto (y tampoco contará con versión de PS4). Su apartado técnico promete escenarios sólidos con una disposición muy abierta y elementos destructibles, y nos dará la posibilidad de utilizar objetos en nuestro favor (como disparar a las ruedas de un camión para que se precipite pendiente abajo y destruya una posición enemiga).
El equipo que lo está desarrollando, CI Games, quiere recuperar un estilo de juego variado, con misiones de sabotaje, rescate de rehenes, personajes carismáticos (por el momento se ha desvelado la presencia de un comando británico y una "mujer fatal" de la resistencia francesa) pero huyendo de las situaciones más conocidas, como el desembarco de Normandía o la operación Market Garden, que han tenido tanto éxito en otras franquicias. Según ellos, la duración de la campaña rondará las 12 horas, aunque aún no hemos podido comprobarlo.
Respecto al modo multijugador, se confirma el juego online para 12 amigos en los modos clásicos, como batalla por equipos, todos contra todos o guerra de banderas, con un sistema de progresión y personalización heredado de los shooter más populares como *Call of Duty*.

Podemos actuar con sigilo, utilizando el rifle de francotirador o lanzándonos a la acción.

BATALLA REAL

Enemy Front huye de las batallas más conocidas de la Segunda Guerra Mundial, y se centra en operaciones "más pequeñas" que se llevaron a cabo en escenarios como Varsovia (Polonia) o Noruega.



Esta Historia alternativa nos obliga a luchar contra un III Reich que ganó la Guerra Mundial.

Wolfenstein The New Order

PS4/PS3 | **BETHESDA** | **20 DE MAYO**

UNA HISTORIA ALTERNATIVA, EN QUE **LOS NAZIS** GANARON LA II GUERRA MUNDIAL

La victoria de los Aliados durante la Segunda Guerra Mundial marcó el equilibrio del mundo tal y como lo conocemos hoy en día, pero ¿qué hubiera pasado si hubiesen ganado los nazis? Pues ese es el punto de partida de *Wolfenstein The New Order*, que nos vuelve a poner en el pellejo del soldado B.J. Blazkowicz, y nos enfrenta a la élite de las fuerzas alemanas. Las novedades de esta entrega son el cambio de fecha (aunque el juego comienza en 1946, la mayor parte del desarrollo nos sitúa en los años sesenta) y la supresión de los elementos sobrenaturales de juegos anteriores. Ahora los nazis cuentan con tecnología muy avanzada, derivada de sus prototipos de los años 40: soldados blindados, perros robot, armas de rayos...

El modo campaña es el eje principal de *The New Order*, con una duración entre 15 y 20 horas y un argumento en que se filtra un sentido del humor salvaje, muy cercano a lo que hemos visto en películas de Tarantino, como "Malditos Bastardos". Para redondear esta ambientación, el nuevo *Wolfenstein* cuenta con un elenco de secundarios inigualable: los malvados General Calavera, Frau Engel y Bubi, nuestros compañeros de armas y la enfermera de la Resistencia Anya.

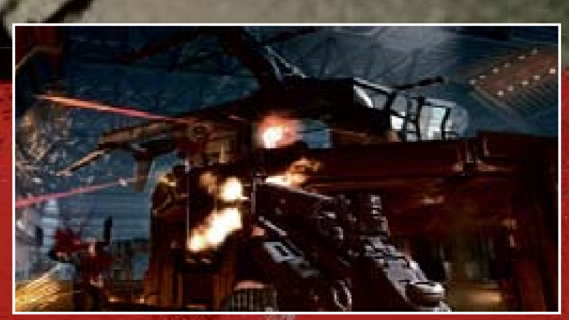
Los escenarios del juego recorren la Europa ocupada, desde Polonia a Berlín (con un emocionante nivel a bordo de un tren) y con un guiño a la fortaleza del *Wolfenstein* original. De hecho, quienes jugasen a los títulos anteriores, van a agradecer la presencia de un montón de zonas secretas, donde podremos conseguir coleccionables y puntos de experiencia. Con los puntos acumulados desbloquearemos perks (ventajas como las que se utilizan en el multijugador de *Call of Duty*) que nos permitirán personalizar a "Blazko".

Hemos podido jugar durante horas con la versión de PS4 y comprobar que será un juego a un gran nivel técnico, en especial los efectos de partículas y luz que acompañan a las explosiones, y los modelos hiperrealistas. Como ya hemos visto en *Enemy Front*, el juego nos dará la posibi idad de atravesar los niveles jugando de distintas maneras: sigilo o masacre.



Armas y uniformes son una evolución de los modelos reales que se utilizaron en la II G.M.



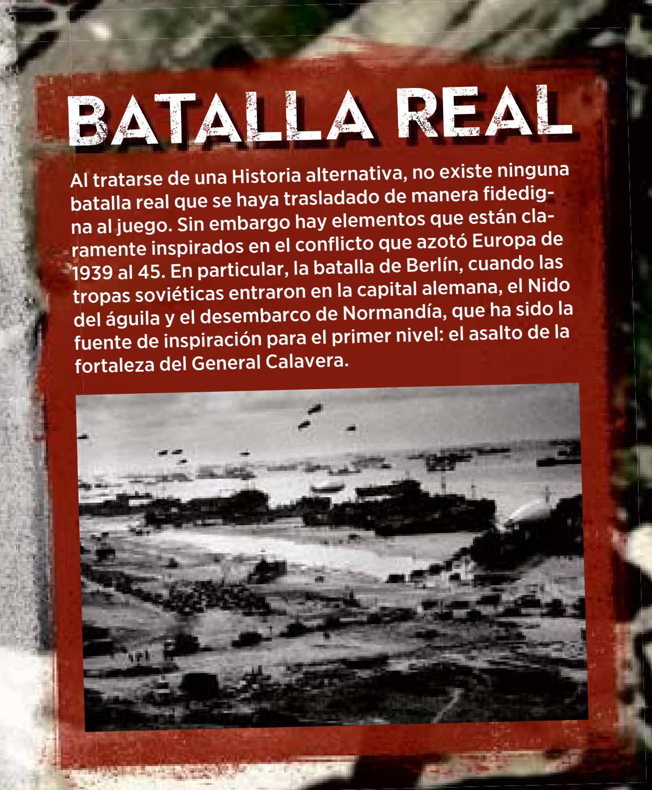




no hay elementos sobrenaturales, pero los nazis cuenta con tecnología avanzada.



Los secundarios, en particular nuestros enemigos (Calavera o Engel) tienen mucho carisma.



BATALLA REAL

Al tratarse de una Historia alternativa, no existe ninguna batalla real que se haya trasladado de manera fidedigna al juego. Sin embargo hay elementos que están claramente inspirados en el conflicto que azotó Europa de 1939 al 45. En particular, la batalla de Berlín, cuando las tropas soviéticas entraron en la capital alemana, el Nido del águila y el desembarco de Normandía, que ha sido la fuente de inspiración para el primer nivel: el asalto de la fortaleza del General Calavera.



Los niveles recorren la Europa ocupada. Son versiones de ciudades como Berlín.



El apartado visual en PS4 es uno de los más contundentes que hemos visto en la next gen.



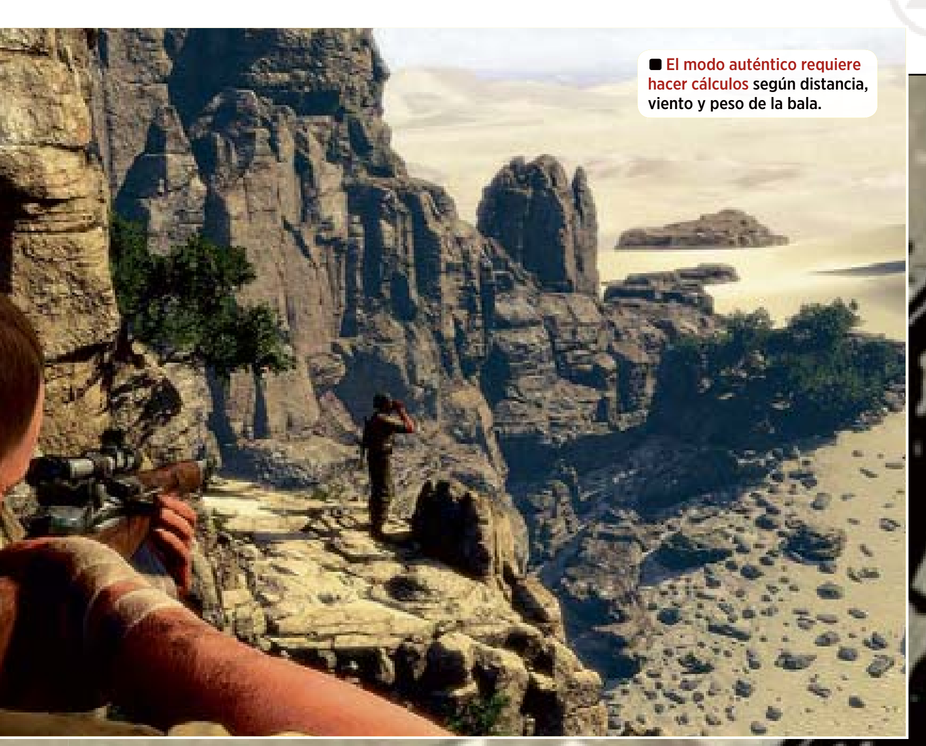
PS4/PS3 REBELLION 27 DE JUNIO

UN **FRANCOTIRADOR** PUEDE ALTERAR EL CURSO DE LA GUERRA

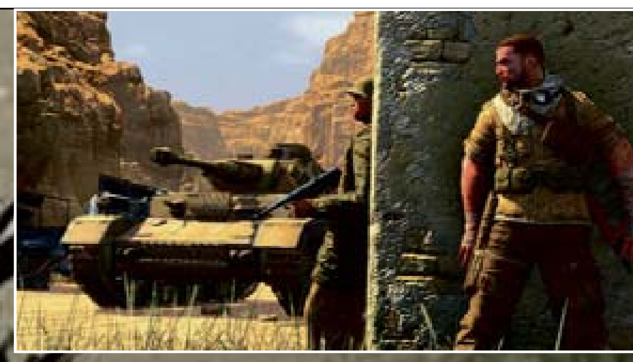
El sistema de juego híbrido de *V2* (mezcla de infiltración en tercera persona y disparos en perspectiva subjetiva) se ha perfeccionado en esta nueva entrega de *Sniper Elite*, que se desarrollará íntegramente en África. Un tirador en solitar o debe enfrentarse a la élite alemana (los Afrika Korps) e italiana, en localizaciones históricas como Tobruk, Halfaya, Siwa o Kasserine. Además de ir equipados con un fusil M1 Garand con mira telescópica, *Sniper Elite III* nos permitirá configurar nuestro equipo antes de cada mis ón. Prismáticos, explosivos, pistolas tipo Welrod o ametralladoras Stern... lo que consideremos imprescindible para pasar desapercibidos, porque los enfrentamientos “cara a cara” resultarán muy difíciles. Por cierto, hablando de dificultad, tendremos que recoger botiquines para recuperar nuestra salud (nada de esperar unos segundos a cubierto) y en los modos más “reales” habrá que vigilar el impulso del viento y la caída de la bala para acertar el blanco.

Otro de los elementos que se ha recuperado de juegos anteriores es la killcam, es decir una repetición a cámara lenta de los mejores disparos (teniendo en cuenta la distancia y la dificultad) que nos ofrece una visión de rayos X bastante gore; además de ver cómo se destruyen huesos y órganos de los objetivos, se ha incluido el sistema circulatorio.

El multijugador constará de tres modos cooperativos online (campaña y supervivencia, con dos francotiradores, y overwatch con un tirador y un ojeador) además de cinco modos competitivos. Esta es la primera vez que un modo así aparece “de serie” en *Sniper Elite* (en el juego anterior había que descargarlo como DLC) y añadirá más duración a una campaña que, de nuevo según la propia compañía, podría llegar a las 20 horas. Nosotros hemos probado la versión de PS4 y lo que más nos ha llamado la atención es la amplitud de los escenarios y la cantidad de opciones que tenemos para avanzar: colocar trampas, cazar a los centinelas por la espalda, disparar desde “nidos” que nos ofrecen una perspectiva mejor pero resultan difíciles de alcanzar... Promete convertirse en la consagración definitiva de esta saga, pero hasta el próximo 27 de junio no saldremos de dudas.



El modo auténtico requiere hacer cálculos según distancia, viento y peso de la bala.







Todos los escenarios recrean lugares históricos del Norte de África. Son muy abiertos.



Elegimos nuestro equipo al comenzar cada nivel, y podemos mejorarlo con la experiencia.

BATALLA REAL

Todo el juego está ambientado en el norte de África y recrea batallas históricas como el sitio de Tobruk de 1941, en el que lucharon las tropas australianas (en la imagen) Halfaya o Kasserine. Se trata de un "teatro de guerra" poco habitual en los juegos. De hecho, en este caso no nos enfrentamos a las tropas alemanas, sino al ejército italiano que se encontraba bajo el mando del general Petassi Manella y que sufrió una bochornosa derrota tras un asalto nocturno de los Aliados.





Los enfrentamientos directos son casi suicidas. Es mejor utilizar el sigilo o el rifle de precisión.

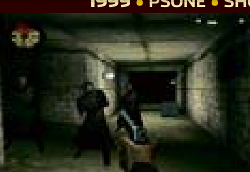


El juego de PS4 rinde a un gran nivel técnico. En particular nos ha gustado la I.A. de los enemigos.

LA SEGUNDA GUERRA MU

La II Guerra Mundial fue la fuente de inspiración para shooters en la época de PSone y PS2 y fue sustituida por la guerra moderna en PS3. Aquí tenéis la evolución de la II Gran Guerra...

MEDAL OF HONOR
1999 • PSONE • SHOOT'EM UP



En una época en la que los shooter bélicos eran terreno casi exclusivo del PC, Steven Spielberg produjo este juego para PSone, aclamado por crítica y público.

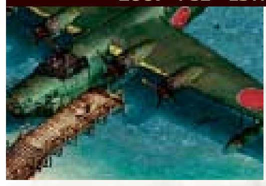
HIDDEN & DANGEROUS
2000 • PSONE • ACCIÓN TÁCTICA

Manejando a un equipo de 4 comandos (cuyo control podemos alternar) debemos cumplir todo tipo de misiones: rescate, sabotaje... Acción y estrategia que en PSone no funcionaba tan bien como en PC.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
2000 • PSONE • SHOOT'EM UP

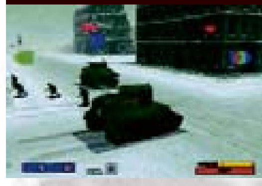
En un lugar de un soldado, en esta ocasión nos convertimos en un miembro de la resistencia francesa. el juego mantiene su realismo histórico y añade niveles más complejos, un modo disfraz y mejor IA enemiga.

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE
2001 • PS2 • ESTRATEGIA



Tras arrasar en PC con la primera entrega de su juego de estrategia, el equipo español Pyro Studios adaptó la segunda parte a PS2 teniendo en cuenta sus peculiaridades.

PANZER FRONT
2001 • PSONE • COMBATE DE TANQUES



A lo largo de 25 misiones basadas en eventos reales de la II Guerra, este simulador nos ponía a los mandos de 40 carros blindados de los ejércitos aliados.

MEDAL OF HONOR FRONTLINE
2002 • PS2 • SHOOT'EM UP

En el primer *MOH* de PS2 volvemos a convertirnos en el teniente Jimmy Patterson (prota del primero), quien tras sobrevivir el desembarco de Normandía se enfrenta a misiones enmarcadas en la Operación Market Garden.

PRISONER OF WAR
2002 • PS2 • AVENTURA/SIGILO



Como en el mítico *The Great Escape* de Spectrum, Codemasters nos invitó a huir de 4 campos de prisioneros incluido el famoso Castillo de Colditz.

MEDAL OF HONOR RISING SUN
2003 • PS2 • SHOOT'EM UP

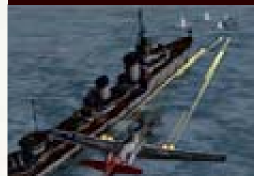
La saga abandona Europa, para trasladarnos al frente del Pacífico donde viviremos el ataque a Pearl Harbour y luego viajaremos a Filipinas, manteniendo el rigor histórico que caracteriza a la saga.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
2003 • PS2 • SHOOT'EM UP



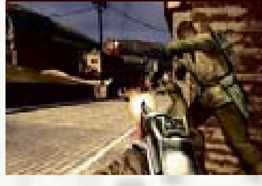
En la Alemania Nazi "B.J." Blazkowicz debe investigar los rumores sobre un nuevo proyecto de la "Paranormal Division". La guerra mundial en plan esotérico.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY
2003 • PS2 • SIMULADOR DE VUELO



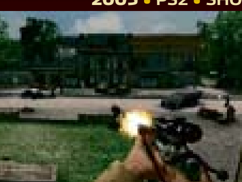
Formamos parte de un escuadrón secreto que lucha contra los nazis durante los 4 años del conflicto en Europa, África, China, India y Pacífico, manejando 20 naves.

CALL OF DUTY FINEST HOUR
2004 • PS2 • SHOOT'EM UP



El tercer juego de la saga es el primero en saltar a consolas y rápidamente se convierte en todo un éxito. Luchamos desde Stalingrado a África o Alemania.

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30
2005 • PS2 • SHOOT'EM UP



Está inspirado en los combates entre escuadras en Normandía. Lo que le hace distinto es su importante toque táctico y una gran fidelidad histórica.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD
2005 • PS2 • SHOOT'EM UP

Apenas 8 meses después del primer juego, la saga regresa a PS2 conservando tu toque táctico (damos órdenes a nuestro escuadrón), su ambientación (días después del Día D)y su rigurosidad histórica.

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE
2005 • PS2 • SHOOT'EM UP

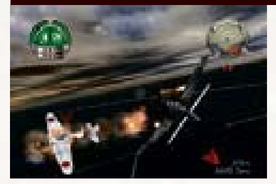
Big Red One (desarrollado por Treyarch) se centra en la Primera División de la infantería americana y cubre parte de la campaña de África, la invasión a Sicilia, el desembarco en Omaha Beach y llega hasta Alemania.

COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS
2006 • PS2 • ACTION RPG



Un juego de acción, al estilo *Diablo*, pero protagonizado por los paracaidistas lanzados antes del desembarco de Normandía. Muy normalito, la verdad.

HEROES OF THE PACIFIC
2005 • PS2 • COMBATE AÉREO



Aviones de guerra reales para el frente del Pacífico, en un juego que permite elegir entre un control arcade o más realista y con multijugador online y local para 2.

MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT
2005 • PS2 • SHOOT'EM UP



Tras probar suerte en el Pacífico, la saga regresa a Europa y se da un garbeo por el norte de África. Se empiezan a notar ya falta de ideas y algo de agotamiento...

PANZER FRONT AUSF.B
2005 • PS2 • COMBATE DE BLINDADOS

Un realista simulador de carros de combate, en el que tomamos el control de un escuadrón de tanques (de los ejércitos alemán, italiano o británico) para cumplir todo tipo de misiones en el frente africano.

SNIPER ELITE
2005 • PS2 • ACCIÓN



Fue el primer juego de guerra en meternos en el pellejo de un francotirador, así que nada de ir pegando tiros a lo loco. Y menos estando infiltrados en Berlín...

CALL OF DUTY 3
2006 • PS2/PS3 • SHOOT'EM UP

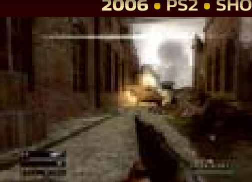
La siguiente incursión de Treyarch en la II Guerra Mundial se estrena en PS3 y PS2 con, o sorpresa, pocas diferencias entre ambos. La trama se centra en las trascendentales batallas que precipitaron en final de la guerra.

BROTHERS IN ARMS: D-DAY
2006 • PSP • SHOOT'EM UP

El realista shooter de acción táctica se traslada a la portátil conservando a sus protagonistas, los sargentos Baker y Hartsock. El desembarco de Normandía es el escenario de un juego echado a perder por el control.

NDIAL EN PLAYSTATION

COMMANDOS STRIKE FORCE
2006 • PS2 • SHOOT'EM UP

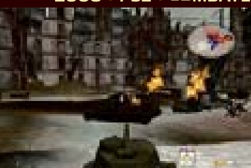


La saga de Pyro da un giro radical, abandonando la estrategia para convertirse en un shooter, aunque sin abandonar el componente táctico.

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII
2006 • PS3 • SIMULADOR DE VUELO

Un simulador que nos pone a los mandos de 46 aviones de la época para afrontar 18 misiones que van desde a Batalla de Londres a la defensa de Guadalcanal o el desembarco de Normandía del Día D o la toma de Berlín.

PANZER ELITE ACTION: FIELDS OF GLORY
2006 • PS2 • COMBATE DE BLINDADOS



Con la acción como compañera afrontaremos tres campañas: la alemana, la rusa y la americana, pilotando sus carros blindados más característicos.

MEDAL OF HONOR HEROES
2006 • PSP • SHOOT'EM UP

Italia, Holanda y Bélgica fueron los escenarios elegidos para la primera entrega portátil de la saga. Magníficamente ambientado, resultó ser muy, muy breve, aunque tenía ya un potente multijugador.

THE HISTORY CHANNEL: BATTLE FOR THE PACIFIC
2007 • PS3/PS2 • SHOOT'EM UP

Bajo el sello de Canal Historia se edita este shooter que tiene como base la credibilidad histórica y nos lleva al frente del Pacífico, aunque la verdad es que poco tiene que aportar al resto de juegos del género.

BLAZING ANGELS 2: SECRET MISSIONS OF WWII
2007 • PS3 • ARCADE DE VUELO

Volvemos a ponernos a los mandos de distintos aviones, algunos reales y otros prototipos, con la misión de frenar el intento nazi de crear armas de destrucción masivas. Frenéticos combates arcades y un gran multijugador.

CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY
2007 • PSP • SHOOT'EM UP

Una vez más, la saga nos lleva a las batallas más determinantes del la II Guerra Mundial en europa, pero esta vez en PSP. Buenos gráficos, buena experiencia de juego, pero muy breve y limitado en modos de juego.

MEDAL OF HONOR HEROES 2
2007 • PSP • SHOOT'EM UP

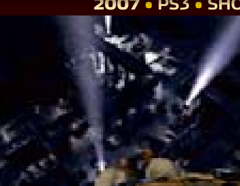


De nuevo empezamos con el Día D, aunque esta vez en portátil. Buenos gráficos, correcto control y escasa duración, pero con multi para 32.

MEDAL OF HONOR VANGUARD
2007 • PS2 • SHOOT'EM UP

Cuando se desveló que *Airborne* sería exclusivo de PS3, EA anunció este *Vanguard*, también basado en los paracaidistas aliados, para cerrar la saga en PS2. Por desgracia, el juego no estuvo a la altura de lo esperado.

MEDAL OF HONOR AIRBORNE
2007 • PS3 • SHOOT'EM UP



La principal novedad de MOH en su estreno en PS3 es la de permitirnos saltar en paracaídas... En caída ibre estaba ya la saga y la Segunda Guerra Mundial se agotaba.

1942: JOINT STRIKE
2008 • PSN • ARCADE



El clásico mata-mata de los arcades se pone a la venta en PSN con gráficos 3D, nuevas armas y aviones, multijugador y la jugabilidad de siempre.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
2008 • PS3 • SHOOTER TÁCTICO

El tercer juego de la saga, el primero de PS3, se centra en la operación Market Garden, donde deberemos demostrar nuestras dotes para dirigir a un escuadrón, en un desarrollo donde prima el realismo ante el espectáculo.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
2008 • PS3 • SHOOT'EM UP



El año anterior *Modern Warfare* había arrasado, pero Treyarch decide volver (por última vez)a la IIGM con un juego muy continuista.

AIR CONFLICTS: ACES OF WORLD WAR II
2009 • PSP • COMBATE AÉREO

Inspirado en misiones y combates reales de la Segunda Guerra Mundial, este arcade de combate aéreo pasa por PSP con más pena que gloria. Y es que pese tener muchos aviones y misiones, se hacía aburrido.

BATTLEFIELD 1943
2009 • PSN • SHOOT'EM UP

Un juego multijugador que se vendió exclusivamente en PSN y de los primeros descargables en demostrar una calidad cercana a los lanzamientos físicos. Cuatro islas, tres tipos de unidades muy diferentes, vehículos...

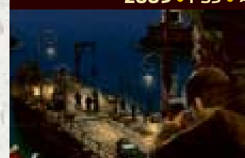
HEROES OVER EUROPE
2009 • PS3 • COMBATE AÉREO

Este shooter aéreo nos enfrenta a misiones por toda Europa, en las que encarnamos a pilotos reales, conocemos su historia y disfrutamos de cinemáticas de la época. Lo mejor es la ambientación, el resto, correcto.

IL-2 STURMOVIK: BIRDS OF PREY
2009 • PS3/PSP• SIMULADOR DE VUELO

Es el juego de combate aéreo más realista de cuantos han aparecido en consola, pero manteniendo cierto toque arcade. Un juego completo y divertido que nos lleva por 20 misiones basadas en 6 campañas diferentes de la guerra.

THE SABOTEUR
2009 • PS3 • AVENTURA



Un original sandbox, al estilo *Assassin's Creed*, ambientado en el París ocupado. Un gran juego que pasó demasiado desapercibido.

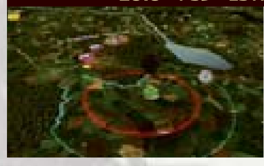
WOLFENSTEIN
2009 • PS3 • SHOOT'EM UP

Un reinicio que nos pone otra vez en el pellejo de B.J. Blazkowicz que debe evitar que los nazis se hagan con ejército de supersoldados usando artes esotéricas. Realismo, el justo: tenemos hasta poderes...

LEGENDS OF WAR PATTON'S CAMPAIGN
2010 • PSP • ESTRATEGIA

Los juegos de estrategia no abundan en consola y menos en portátiles, por eso es de agradecer títulos como este, en el que nos convertimos en el general Patton y debemos gestionar nuestro ejército para llegar a Berlín.

R.U.S.E
2010 • PS3 • ESTRATEGIA



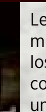
Otro de estrategia, esta vez en tiempo real y para PS3 en el que debemos gestionar a nuestro ejército siguiendo batallas reales.

BIRDS OF STEEL
2012 • PS3 • SIMULADOR DE VUELO



La secuela de *Birds of Prey* demuestra las mismas virtudes de su antecesor, logrando un excelente equilibrio entre simulación y arcade y mejorando el multijugador. Estas vez, los combates nos llevan al frente del Pacífico.

SNIPER ELITE V2
2012 • PS3 • ACCIÓN



Lejos de las re´r´egas multitudinarias de los *Call of Duty* y compañía, aquí somos un francotirador solitario que necesita paciencia y puntería.

HISTORY LEGENDS OF WAR
2013 • PS3/PS VITA • ESTRATEGIA POR TUNOS

Bajo el sello de Canal Historia nos llegó este juego de estrategia por turnos que nos permitirá seguir la campaña de Patton en la Segunda Guerra Mundial desde las playas francesas hasta Berlín. Mejorable.

WAR THUNDER
2013 • PS4 (PSN) • MMO



Un free to play mutijugador masivo, con combates aéreos en la línea de *Birds of Steel*, y tendrá vehículos blindados y barcos. Pruébalo ya.

DESCUBRE **40 JUEGOS CROSS-BUY** QUE PODRÁS DISFRUTAR

COMPRA UN JUEGO, JUEGA Cross

PlayStation Store atesora algunos de los juegos más originales y brillantes de los últimos tiempos y gracias al cross-buy puedes comprarlos en una de tus PlayStation y disfrutarlos en las tres...

Tener la misma cuenta PlayStation Network asociada a todas nuestras consolas tiene muchísimas ventajas y una de las más interesantes es la posibilidad de aprovecharnos del "Cross-buy", una característica exclusiva de PlayStation que nos permite comprar un juego para PS Vita, por ejemplo, y disfrutarlo gratis en PS3 y en PS4. Esta función no es genérica, es decir, no está disponible en todos los juegos, ya que es una decisión que depende del desarrollador, pero cada vez hay más juegos que se añaden a ella. Como es lógico, la mayoría de los títulos cross-buy disponibles son PS3-PS Vita, aunque cada vez se añaden más "cross" a PS4. Como las combinaciones son muchas (cross-buy en las 3 consolas, en PS3-PS4, PS4-PS Vita...) y no siempre es fácil saber qué juegos disponen de esta opción, os hemos preparado esta selección con los 40 títulos cross-buy disponibles en PS3, PS4 y PS Vita.



PS3 PS VITA PS4

PS4/PS3/PS VITA | 9,99 € | PLATAFORMAS/PUZLE | DEMO DISPONIBLE

FEZ

Un juego muy especial que podrás disfrutar en PS3, PS Vita y PS4 con una sola compra. Se trata de un plataformas con marcada estética retro, que oculta un montón de enigmas que sólo podremos resolver con astucia: aunque los escenarios parezcan 2D podemos rotarlos para descubrir sus secretos.



PS3 PS VITA

PS3/PS VITA | 14,99 € | ESTRATEGIA | DEMO

CASTLESTORM COMPLETE ED.

Una adictiva mezcla de estrategia, acción, construcción y habilidad que atrapa desde el primer momento. Divierte con sus alternativas y asequible control.



PS4 PS VITA

PS4/PS VITA | 8,99 € | PLATAFORMAS

STEAM WORLD DIG

Plataformas, exploración y mucho pico para ir cavando en minas que se generan aleatoriamente. Engancha.



PS4 PS3

PS4/PS3 | 9,99€ | PUZLE | DEMO DISPONIBLE

TINY BRAINS

Cuatro animales de laboratorio deben escapar combinando sus habilidades. Mucho más divertido en compañía-

EN PS3, PS4 Y PS VITA PAGANDO SÓLO UNA VEZ

EN DOS CONSOLAS (O TRES)

cross-buy

PS3 PS VITA PS4



PS4/PS3/PS VITA 7,49 € AVENTURA

DOKI-DOKI UNIVERSE

En las 3 consolas podemos experimentar qué siente siendo un robot que debe demostrar su humanidad respondiendo a cuestionarios hilarantes y tratando de llevar la paz a distintos planetas. Una experiencia diferente, con conexión a Facebook, pero en inglés.

PS4 PS VITA

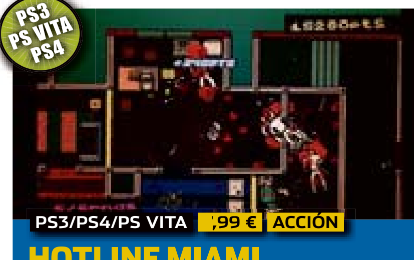


PS4/ PS VITA 12,99 € PUZZLES

ESCAPE PLAN

Plataformas y puzzles que acompañaron a PS Vita en su lanzamiento y que ahora podemos jugar en PS4 sin coste extra usando el panel táctil del Dual Shock 4.

PS3 PS VITA PS4



PS3/PS4/PS VITA ,99 € ACCIÓN

HOTLINE MIAMI

Estética retro y pixelada para un juego de acción tan salvaje y sangriento como divertido. La versión de PS4 llegará en breve y también será cross-buy.

PS3 PS VITA PS4



PS4/PS3/PS VITA 12,99 € PLATAFORMAS/MUSICAL

SOUND SHAPES

Una original propuesta que nos enfrenta a un plataformas 2D en el que nos esperan enemigos, trampas, monedas... Lo bueno llega cuando descubrimos que modificamos el sonido al coger monedas, tocar objetos... Tiene un editor para crear y compartir niveles y una estética única.

PS3 PS VITA PS4



PS4/PS3/PS VITA 7,99 € HABILIDAD DEMO

FLOWER

Somos pétalos de flores que debemos guiar con el sensor de movimientos. Una experiencia diferente que podemos disfrutar en las 3 consolas.

PS3 PS VITA



PS3/PS VITA 7,99 PLATAFORMAS

SUPER FROG HD

Una revisión del plataformas clásico de Amiga. Ya sabéis, scroll lateral, trampas que esquivar objetos que coger...



KNYTT UNDERGROUND

Esta original aventura plataformera nos invita a explorar un inmenso mapeado repleto de galerías y túneles con pequeños puzzles y peligros, alternando el control de dos personajes. Tiene una estética muy personal que se lleva parte del protagonismo.



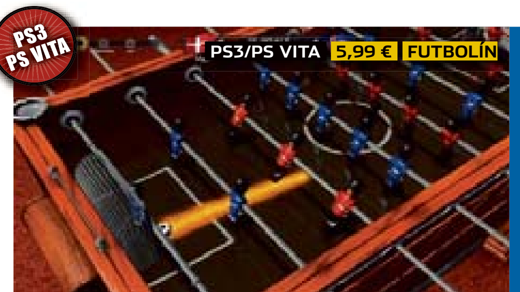
TOP DARTS

Un simulador de dardos que en PS3 se juega agarrando el mando Move como si fuera un dardo (sin soltarlo, claro) y en PS Vita tocando la pantalla.



THOMAS WAS ALONE

Plataformas y puzzles, con una estética y narrativas únicas y muy original. Disfrutarlo merece la pena.



FOOSBALL 2012

Juega al futbolín con tu mando Move o con el sensor de movimientos de Vita, junto a 4 amigos, online y offline.



ALIEN BREED

Un clásico de los 90 puesto al día que nos enfrenta a oleadas de aliens desde una perspectiva aérea. En compañía de un amigo sus 30 niveles son más fáciles.



PS ALL STARS BATTLE ROYALE

Sólo si compramos la versión de PS3 de este arcade de lucha recibiremos gratis la de PS Vita. Ya sabéis de qué va la cosa: combates de hasta 4 contra 4 con la peculiaridad de que manejamos a personajes clásicos PlayStation, desde Kratos a Parappa o Sly. Es cross-play.



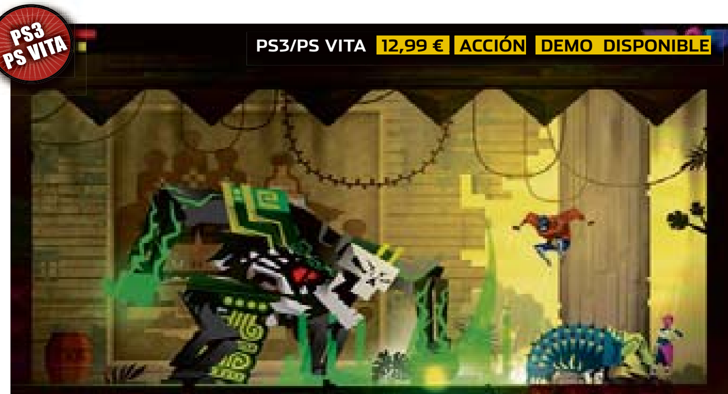
DEAD NATION

Si en su día compraste la versión de este divertido arcade en PS3, ahora tendrás gratis la de PS Vita, pero no la versión de PS4.



KICKBEAT

Es un juego de lucha en el que debemos derrotar a nuestros rivales siguiendo el compás de la música de grupos conocidos.



GUACAMELEE!

Un juego cargado de humor que podemos disfrutar en PS3 y PS Vita con un único pago. Combina plataformas y acción, con cierta libertad para volver atrás y recorrer los escenarios en busca de secretos, en un estilo a los *Castlevania* clásicos que funciona muy bien. Realmente divertido.



WHEN VIKINGS ATTACK

Debemos evitar que los vikingos arrasen la ciudad lanzándoles todo lo que pillemos. Una propuesta original, pero que resulta realmente divertida en compañía.



PS3/PS VITA | 14,99 | PLATAFORMAS | DEMO DISPONIBLE

SPELUNKY

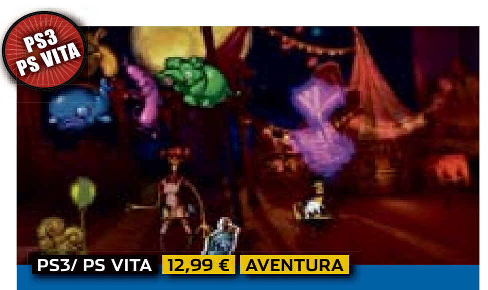
Un plataformas a la vieja usanza, con saltos, trampas, tesoros que recoger, en el que cada partida es distinta ya que los niveles se generan aleatoriamente. Capaz de picar y desesperar a partes iguales su mecánica funciona mejor en PS Vita, pero en PS3 es perfecto para jugar con 3 amigos más.



PS3/PS VITA | 11,25 | ACCIÓN | DEMO

RETRO CITY RAMPAGE

Estética retro, vista cenital y un desarrollo que recuerda a los *GTA* originales y que no se cansa de hacer referencias y guiños a clásicos de los videojuegos y series de TV de los 80. Hasta su dificultad es elevada, como la de la época. Y en PS Vita se disfruta todavía más.



PS3/ PS VITA | 12,99 € | AVENTURA

STICK IT TO THE MAN

Una original estética y un hilaratnte argumento para una aventura quizá demasiado breve, pero muy divertida. Las carcajadas están aseguradas. Ojo, aunque está disponible para PS4, las versiones cross buy son las de PS3 y PS Vita. Eso sí, su precio en PS4 es de 7,99 euros.



PS3/PS VITA | 8,99 | ARCADE | DEMO DISPONIBLE

MOTORSTORM RC COMPLETE ED.

Un divertido arcade de carreras basado en vehículos de radio control, sencillo, con multijugador y un montón de vehículos y opciones de personalización si escoges esta edición completa con todo el DLC. el juego básico cuesta 6 euros que te darán horas de diversión directa.



PS3/PS VITA | 8,99 € | ARCADE

LUFTRAUSERS

Un "matamarcianos" que nos pone a los mandos de un avión con el objetivo de destruir a todos nuestros enemigos. Atrapa con sus simples mecánicas, gran control y múltiples desafíos. Estéticamente es muy sencillo, pero sabe picar de lo lindo, sobre todo en PS Vita.



PS3/PS VITA | 9,99 € | PLATAFORMAS

ETHAN METEOR HUNTER

Un plataformas con todo el sabor de los clásicos, que nos pone en la piel de un ratón con poderes que puede detener el tiempo para superar los retos y los puzzles que le esperan. Y ojo, que al final los puzzles, algunos realmente difíciles, son más protagonistas que los saltos.

SLY COOPER: LADRONES EN EL TIEMPO
PS3/PS VITA | 29,99 | ACCIÓN/AVENTURA

Si compras la versión PS3 podrás disfrutar gratis en Vita de la última aventura de este ladrón.

PINBALL ARCADE
PS3/PS VITA | 9,99 | ARCADE

La versión de PS3 es gratis, pero la gracia es descargar nuevas mesas, que son cross buy.

FLOW
PS4/ PS3/PS VITA | 4,99 | AVENTURA

Peculiar aventura en la que eres una criatura acuática que diriges con el sensor de movimiento.

RATCHET & CLANK Q FORCE
PS3/PS VITA | 14,99€ | ACCIÓN

La acción y el humor característicos de la saga se mezclan con buenas dosis de estrategia.

ATOMIC NINJAS
PS3/PS VITA | 9,99€ | ACCIÓN

Acción multijugador (local u online) manejando a ninjas con poderes en originales escenarios 2D.

HUSTLE KINGS COMPLETE
PS3/PS VITA | 12,99 € | BILLAR

Un divertido y completo juego de billar. Esta edición incluye el DLC, la normal cuesta 8 euros.

THE JAK & DAXTER TRILOGY
PS3/PS VITA | 29,99 € | AVENTURA

Sólo si compras las versión de PS3 podrás disfrutar gratis en PS Vita de las tres aventuras de Jak.

BIG SKY INFINITY
PS3/PS VITA | 9,99 € | ARCADE

Un trepidante mata mata que se adapta a nuestra estilo de juego y genera los niveles aleatoriamente.

STEALTH INC: A CLONE IN THE DARK
PS3/PS VITA | 9,99 € | ARCADE

Sigilo, plataformas y puzzles se dan la mano en esta absorbente arcade, divertido y largo.

LONE SURVIVOR
PS3/PS VITA | 12,99 € | AVENTURA

Un survival horror de scroll lateral y estética pixelada, pero que hará pasar miedo del bueno.

DIVEKICK
PS3/PS VITA | 9,99 € | LUCHA

Un juego de lucha con solo 2 botones que parodia al género. Con humor, pero un poco simple.

PROTEUS
PS3/PS VITA | 9,99 € | AVENTURA

Una de esas aventuras diferentes en las que nuestro objetivo es explorar y descubrir...

CEL DAMAGE HD
PS4/PS3/PS VITA | PRÓXIMANTE | CARRERAS

Una revisión en HD del clásico arcade de carreras (al estilo *Mario Kart*) que ya jugamos en PS2.

THE SWAPPER
PS4/PS3/PS VITA | PRÓXIMANTE | PUZZLE

Un puzzle plataformero, con una bellísima estética y originales niveles que llegará este año.

CONCURSO

LEGO EL HOBBIT

Participa y llévate el divertido LEGO® El Hobbit™ para PS4 y espectaculares sets de LEGO® para que recrees en casa las escenas más divertidas de la película y el juego.

4 JUEGOS
LEGO El Hobbit para PS4

3 SET LEGO
Emboscada en Dol Guldur

1 SET LEGO
Persecución en la Ciudad del Lago

Participa en hobbyconsolas.com

hobbyconsolas.com/concursos/lego-hobbit
















NOVEDADES

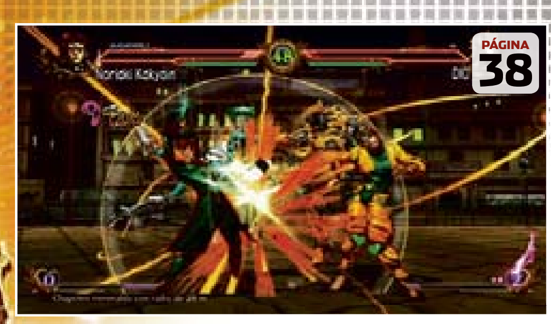




PÁGINA 36

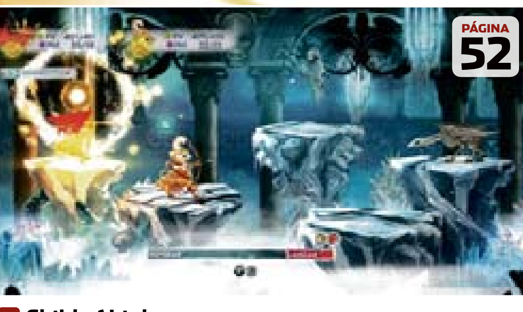
Copa Mundial de la

Como cada cuatro años, EA Sports ha recreado con total fidelidad la competición de fútbol más importante del mundo, con toda su licencia al completo.



PÁGINA 38

JoJo's Bizarre Adventure All-Star Battle. El estudio japonés CyberConnect 2 nos trae un frenético juego de lucha inspirado en el longevo manga *JoJo's Bizarre Adventure*. Tortas con mucho estilo.



PÁGINA 52

Child of Light. El reputado estudio Ubisoft Montreal se pasa a la moda indie con uno de los juegos más bonitos y evocadores de los últimos tiempos, hasta el punto de estar contado de forma poética.



PÁGINA 42

Bound by Flame. El protagonista de este RPG fantástico debe decidir entre luchar contra el demonio ígneo que trata de poseerlo o entregarse a él, en un desarrollo repleto de batallas.

OFERTA POLIVALENTE

La convivencia entre PS3, PS4 y PS Vita se ha saldado este mes con una oferta de juegos que toca numerosos palos. Por un lado, hay mucho deporte, con el fútbol de *Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014* y *Desafío Mundial* (un DLC de *PES 2014*), a lo que se une el motocross de dos propuestas tan distintas como *MXGP* y *Trials Fusion*. Por otro lado, el rol tiene un gran protagonismo, gracias a *Child of Light*, *Bound by Flame* y *The Witch & The Hundred Knight*. A ellos, se añade de un interesante popurrí de juegos, con la lucha de *JoJo's Bizarre Adventure All-Star Battle*, las aventuras de *Octodad Dadliest Catch* y *The Sly Trilogy*, o la acción de *Mercenary Kings* y *Strike Suit Zero*, sin olvidar la nostalgia que evoca *The Pinball Arcade*.

PS3

PS4

PS Vita

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



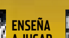
Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...



El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

 EDAD RECOMENDADA
 CONTENIDO DISCRIMINATORIO
 DROGAS
 SE DICEN PALABROTAS
 SEXO
 JUEGO DE TERROR
 CONTENIDO VIOLENTO
 ENSEÑA A JUGAR

 EDAD JUEGO EN RED

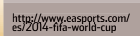


Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **EA SPORTS**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**






JUGADORES 1-7 · JUG ONLINE 1-2 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P



http://www.easports.com/es/2014-fifa-world-cup



EA ha apostado por el formato físico para el Mundial 2014, en contraste con la Eurocopa 2012, que fue un DLC.

"JOGO BONITO", PERO CON TOQUECITOS DE RACANERÍA

Copa Mundial de la FIFA 2014

Sesenta y cuatro años después, Brasil vuelve a organizar un Mundial, y no podía faltar el juego oficial que lo recreara. ¿Habrá un nuevo "maracanazo"?

El Mundial de fútbol es uno de los acontecimientos más grandes que se pueden vivir en el mundo del deporte. Cada cuatro años, un país se convierte en el epicentro balompédico y todo el mundo fija la vista en él. Este año le ha tocado el turno a Brasil, donde el fútbol es casi una religión, y EA Sports no ha perdido la ocasión de lanzar el título oficial de rigor. La vía para hacerlo ha sido la de lanzar un juego totalmente independiente de *FIFA 14*, en formato físico y sólo para PS3, en contraste con lo que se hizo para la Eurocopa 2012, cuando se empleó la fórmula del DLC a precio reducido. ¿Justifica el espectáculo el desembolso por la entrada?
Las sagas deportivas son la gallina de los huevos de oro, pues, a base de retoques y mejoras, se pueden lanzar nuevas entregas temporada tras temporada. Es lícito, desde luego, aunque en casos como el que nos ocupa, chirría un poco, pues *FIFA 14* salió hace siete escasos meses y en ese período de tiempo no ha habido margen para introducir grandes innovaciones. Estamos ante una suerte de *FIFA 14 1.5*, con ligerísimos pulimentos en el control y un encanto que reside en el hecho de aprovechar la licencia futbolística más atractiva que existe.

Hay 203 selecciones y todas cuentan con sus plantillas reales, incluso las más modestas, como puedan ser San Marino o Liechtenstein. Dado que aún no se conocen las convocatorias oficiales, cada equipo incluye más de treinta jugadores, para que podamos elegir nosotros a los veintitrés convocados (eso sí, cuando empiece el



Esta copa será el sueño de las 32 selecciones que se medirán en Brasil entre el 12 de junio y el 13 de julio.

UN **FIFA 14** INDEPENDIENTE Y CENTRADO EN EL MUNDIAL



1 **LICENCIA.** Se incluyen 203 selecciones, con sus futbolistas reales. Cuando empiece el Mundial, las plantillas se actualizarán.



2 **AMBIENTE.** Están los doce estadios del torneo y otros quince templos. Las gradas, llenas de tifos y bufandas, lucen espectaculares.



3 **CONTROL.** La base es la de *FIFA 14*, pero se ha pulido un poco el movimiento de los futbolistas, que resulta más natural a la vista.



Cada equipo cuenta con, al menos, cuatro equipaciones: las del Mundial y las de la fase de clasificación. También las hay clásicas.

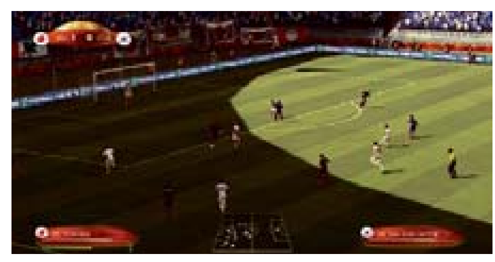


Se han recreado las caras de algunos entrenadores, como Löw, Prandelli, Van Gaal o Del Bosque, pero son una inmensa minoría.



El juego sale en PS3, pero no en PS4. No usa el motor Ignite, pero se han incluido cien animaciones nuevas.

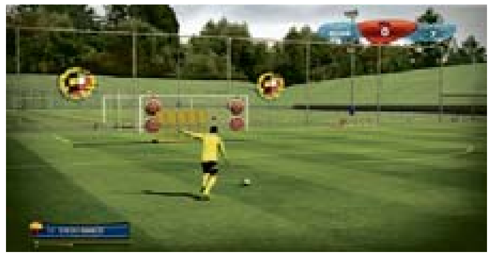




Es un gran juego de fútbol, pero hace que nos preguntemos dónde están los DLC cuando sí se solicita su presencia.

campeonato habrá una actualización). Los modos de juego combinan lo visto en *FIFA 14* con lo que ya se usó en el título del Mundial de Sudáfrica 2010, así que no hay grandes sorpresas. Si acaso, la sorpresa es que se hayan suprimido dos modos esenciales como son Clubes Pro (el típico modo donde pueden jugar hasta veintidós usuarios) y Ultimate Team (en el que hay que crearse un equipo a base de adquirir sobres de cromos).

El motor gráfico luce muy bien. Los jugadores, a poco que sean conocidos, se parecen mucho, y el ambiente de los partidos es espectacular, en especial la recreación del público y la incidencia de la luz, según juguemos de día, de noche o al atardecer. Otro aspecto recuperado de *FIFA 14* son los comentarios de Manolo Lama, Paco González y Antonio Ruiz, que contribuyen a que la sensación de retransmisión esté muy conseguida. En el apartado sonoro también destacan los himnos de todas las selecciones y los cánticos de las aficiones, que nos hacen sentir como en el campo. *Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014* es un grandísimo juego de fútbol, ideal para los que quieran anticiparse a lo que sucederá desde el 12 de junio. Ahora bien, es cuestionable el hecho de que no se haya planteado como una extensión del abono de *FIFA 14*, cuando la base es la misma: jugabilidad, gráficos, menús, algunos modos de juego, comentarios... Haber dado la opción a los que ya compraron *FIFA 14* de descargar un DLC (como se hizo con la Eurocopa 2012) habría sido lo más adecuado. Es gol, pero en posición bastante dudosa.



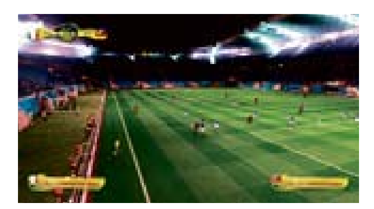
Hay 52 juegos de habilidad, que ayudan a interiorizar los controles y que permiten mejorar los atributos de los jugadores.



Rumbo a Río de Janeiro es el modo online más destacado. Debemos ascender (o descender) a lo largo de doce divisiones.

UNOS ENCUENTROS MUY FAMILIARES

Hay una buena cantidad de modos de juego, que combinan lo que se vio en *FIFA 14* y *Copa Mundial de la FIFA 2010.* Hay que destacar que se han suprimido dos modos esenciales como son Ultimate Team y Clubes Pro (el típico modo de la saga para hasta veintidós usuarios).



COPA MUNDIAL. Podemos disputar la fase final del torneo o una versión más larga que incluye la fase de clasificación.



CAPITANEA A TU SELECCIÓN. Manejando a un solo jugador, debemos labrarnos un nombre y llegar a lo más alto.



HISTORIA. Hay un centenar de eventos basados en la fase de clasificación. Cuando empiece el Mundial, habrá otros nuevos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control e· ·l de *FIFA 14.* La licencia del mejor torneo de fútbol. El ambiente.

» LO PEOR
Es caro y debería ser un DLC. Clubes Pro y Ultimate Team han desaparecido del mapa.

Te gustará + que... PES 2014



Te gustará − que... FIFA 14



90	**» GRÁFICOS** Muchos jugadores son clavados, aunque falla su expresividad.
92	**» SONIDO** Lama y González son garantía, y el sonido ambiente es cautivador.
80	**» DIVERSIÓN** La jugabilidad es genial, pero fal tan cosas que estaban en *FIFA 14.*
87	**» DURACIÓN** Hay buenos modos, pero Clubes Pro y Ultimate Team no están.
NOTA 81	Como juego de fútbol y del Mundial, es excelente, pero no deja de ser una expansión de *FIFA 14* vendida a 70 euros.



Género: **LUCHA**
Desarrollador: **CYBERCONNECT2**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**



www.bandainamcogames.es



■ *JoJo's Bizarre Adventure* es un juego de lucha 1 vs 1 que destaca por su respeto al manga original.

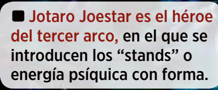
DUELO DE **ESTRELLAS...** DE UN MANGA INÉDITO EN NUESTRO PAÍS

JoJo's Bizarre Adventure All-Star Battle

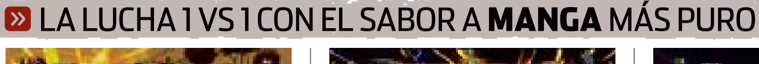
Uno de los mangas más longevos y queridos por los nipones vuelve a una consola, PS3, abarcando casi toda su trama... Y con una espectacular puesta en escena.

Con 110 volúmenes a sus espaldas, el manga "JoJo's Bizarre Adventure" es una de las obras más largas y queridas por los japoneses. En él nos cuentan la lucha de una familia, los Joestar, contra el mal encarnado en Dio, un ser vampírico, y otros enemigos. Abuelos, hijos -hasta bastardos- y nietos se enzarzan en una épica lucha a lo largo de 8 arcos, cada uno protagonizado por un miembro de la saga. Y ahora Cyberconnect, los responsables de los juegos de "Naruto", han adaptado la obra como sólo ellos saben: con altas cotas de fidelidad al manga original y una soberbia calidad gráfica. Así, este *All-Star Battle* adopta las mecánicas de un juego de lucha uno contra con apariencia 3D (rematada con un soberbio Cel Shading) y desarrollo 2D... aunque contamos con un botón de desplazamiento lateral para girar en torno al oponente.

Técnicas especiales, "super combos", guard breaks... no falta casi ninguna técnica habitual en los juegos de lucha 1 vs 1, que además se realizan con un control habitual: 3 botones de ataque de intensidad creciente. Eso sí, ni es tan profundo ni tan técnico como, por ejemplo, *Street Fighter IV*. Es más, cuenta con un modo "combo fácil" que permitirá a los jugadores menos duchos realizar vistosas combinaciones y ataques machacando un único botón, sin necesidad de introducir combinaciones de direcciones y botones. Y tranquilos, que para los que "controlen", sí están los movimientos típicos ("medias lunas" y similares).



■ Jotaro Joestar es el héroe del tercer arco, en el que se introducen los "stands" o energía psíquica con forma.



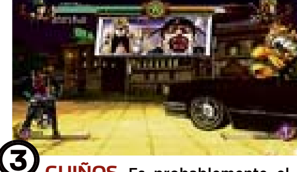
» LA LUCHA 1 VS 1 CON EL SABOR A **MANGA** MÁS PURO



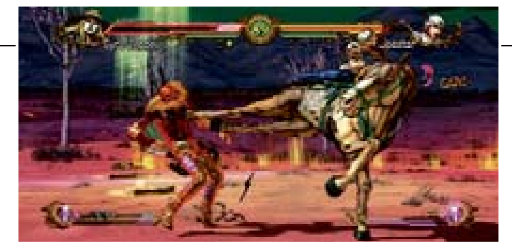
① **32 LUCHADORES.** No están todos... pero sí los más importantes y todos recrean sus "poses" y técnicas con un nivel de detalle ENFERMIZO.



② **8 ARCOS** El juego repasa todo el manga, incluido el último arco (de éste sólo está el prota) aunque el modo historia no lo aprovecha bien.



③ **GUIÑOS.** Es, probablemente, el juego con más referencias al manga. Activar el evento único de cada escenario conlleva alguna referencia...



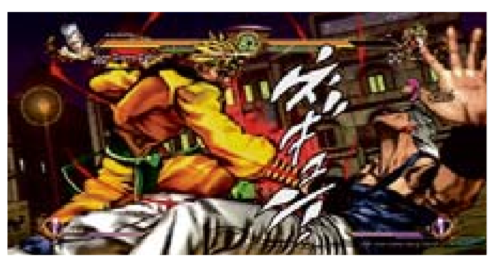
■ Hay 4 tipos de luchador, según el arco del manga. Combatir a caballo es quizá lo más original que aporta *All Star Battle* a la lucha.

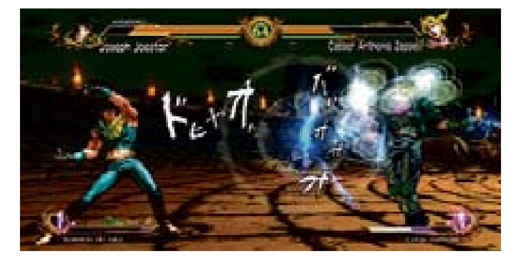


■ El diseño de personajes es soberbio, pero choca con detalles como usar el mismo escenario para todos los combates de un arco.



■ Los "ataques de calor" o super combos de los luchadores son lo más vistoso del juego. No te cansarás de verlos...





Más que un juego de lucha, *All-Star Battle* es un homenaje al manga, si bien ciertos aspectos no lo explotan...

El problema, es que siempre queda la sensación de que tienen pocas técnicas, que podían ofrecer más. Y eso que, según el arco, los 32 personajes disponibles despliegan habilidades distintas según su clase con solo pulsar un botón: los usuarios de Hamon activan/acumulan una energía especial; los vampiros absorben energía; los usuarios de Stand manifiestan su energía de forma física y, por último, los luchadores con caballo llaman a su montura (es un elemento de combate más).

En cuanto a los modos de juego, pues hay de todo, como en botica. El modo Historia revive los combates principales de cada arco... pero de forma algo pobre: a través de pantallas estáticas con texto y brevísimos primeros planos de los luchadores en los que sueltan algunas de sus perlas. Faltan algunos personajes (que llegarán vía DLC) y combates, dejando una sensación de no estar bien aprovechado. Tampoco falta un modo arcade (8 combates seguidos), un modo versus (local y online) y un modo Campaña online para un jugador que tiene minijuegos y cientos de desbloqueables que lo hacen atractivo... Si no fuera porque es como los F2P japoneses: debemos esperar cuando nuestro indicador de energía (una pila con 10 segmentos), se vacía. Combatir gasta segmentos, y rellenar cada uno supone 5 minutos... o pagar. ¿Pago por el juego y tengo las limitaciones de un Free to Play? Aún así, *JoJo's* es un divertido juego de lucha que encantará sobre todo a los que conozcan bien el manga, pero que para el resto puede resultar algo desigual... ■



■ En el modo Historia, cada combate tiene reglas (perder vida paulatinamente) y misiones ocultas (realizar una técnica concreta).



■ Los textos en castellano son irregulares. Hay erratas, nombres traducidos, otros sin adaptar... Las voces en japonés molan.

» UNA AVENTURA LLENA DE... ¿"BIZARRADAS"?

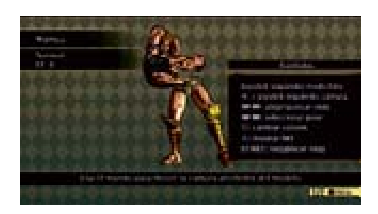
En inglés, "bizarre" significa "extraño"... y eso es algo que vas a encontrar en el juego, desde modos que no se entienden en un juego de 60 € (como aplicar los tiempos de espera de los F2P o pasar por caja) a coleccionables de todo tipo, guiños a personajes secundarios del manga...



MODOS. Hay de todo, desde versus a un modo historia (algo flojo) o una campaña online para un jugador... con reglas F2P.



MANGA TOTAL. Lleva a cabo acciones concretas en los combates y lo revivirás como en el manga. ¡Se masca el drama!



COLECCIONABLES. Los ganamos en la campaña online (atuendos, colores...) o con el oro acumulado, como los modelos 3D.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
La recreación de personajes y técnicas. Muy vistoso. Infinidad de referencias al manga.

» LO PEOR
Modos y personajes mal aprovechados. ¿Tiempos de espera a lo Free 2 Play? El DLC.

Te gustará + que... DRAGON BALL Z BATTLE OF Z | Te gustará − que... NARUTO SUNS 3



90	**» GRÁFICOS** Cel Shading a tutiplén, pero muy bello y recreando bien el manga.
87	**» SONIDO** Grandiosos efectos y voces, con las melodías en un segundo plano.
72	**» DIVERSIÓN** Control, modos... queda la sensación de que podía dar más de sí.
82	**» DURACIÓN** Buena (Versus, Historia,), aunque con detalles imperdonables...
NOTA 82	Lucha espectacular, repleta de referencias al manga, que amarás si conoces la obra original, pero si no es el caso...



Género:
ROL DE ACCIÓN
Desarrollador:
NIPPON ICHI
Editor:
NAMCO BANDAI
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
49,95 €

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO · TEXTOS INGLÉS · VOCES INGLÉS/JAPONÉS · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 720 P

nisamerica.com/games/witch100



En este juego de rol de acción manejaremos a un pequeño caballero que será utilizado por una bruja para eliminar a su archienemiga.

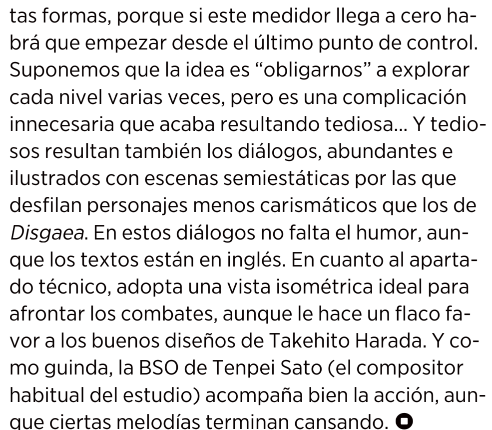
UN AQUELARRE DE **ROL DE ACCIÓN** SÓLO PARA TU PS3

The Witch & The Hundred Knight

Estar a las órdenes de una bruja es una realidad cotidiana para muchos y también para el protagonista de este curioso juego de rol de acción.

Nippon Ichi, autores de los *Disgaea* y toda una autoridad en lo que a juegos de rol tácticos se refiere, se pasan a los Action RPG con este juego en el que manejamos a un caballero invocado por una bruja, en un desarrollo tipo *Diablo* con satisfactorios combates en tiempo real, aunque estructurado en niveles que podremos volver a rejugar.

En dichos niveles, el objetivo suele ser ir activando una serie de pilares (que hacen las veces de "checkpoints"), aunque los PNJ también pueden ofrecernos algunas tareas secundarias. Eso sí, además de nuestra barra de vida, durante cada nivel no deberemos perder de vista nuestro medidor de GigaCal que irá decreciendo a medida que "gastemos energía" y que deberemos ir reponiendo de distin-



tas formas, porque si este medidor llega a cero habrá que empezar desde el último punto de control. Suponemos que la idea es "obligarnos" a explorar cada nivel varias veces, pero es una complicación innecesaria que acaba resultando tediosa... Y tediosos resultan también los diálogos, abundantes e ilustrados con escenas semiestáticas por las que desfilan personajes menos carismáticos que los de *Disgaea*. En estos diálogos no falta el humor, aunque los textos están en inglés. En cuanto al apartado técnico, adopta una vista isométrica ideal para afrontar los combates, aunque le hace un flaco favor a los buenos diseños de Takehito Harada. Y como guinda, la BSO de Tenpei Sato (el compositor habitual del estudio) acompaña bien la acción, aunque ciertas melodías terminan cansando.



El juego se estructura en una sucesión de niveles, aunque podemos volver atrás y rejugarlos si queremos.



No faltan los largos diálogos "made in Nippon Ichi", con escenas semiestáticas y en inglés. Acaban cansando.

VALORACIÓN

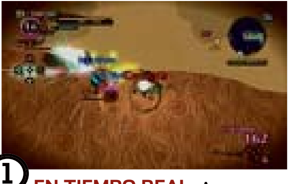


» LO MEJOR
Es entretenido y tiene ideas propias que le dan personalidad en un género saturado.

» LO PEOR
Está en inglés y ciertas decisiones de diseño le terminan pasando factura.

67	**» GRÁFICOS** Artísticamente sí convence, pero su vista isométrica no acompaña
71	**» SONIDO** BSO de Tenpei Sato, pero ciertas melodías terminan cansando.
68	**» DIVERSIÓN** Ciertas decisiones de diseño hacen que este apartado se resienta...
85	**» DURACIÓN** En torno a las 30 horas, aunque algunas más si quieres verlo todo.
NOTA 70	Un juego de rol de acción en el que se nota el sello Nippon Ichi. A los fans del estudio les gustará, pero los hay mejores...

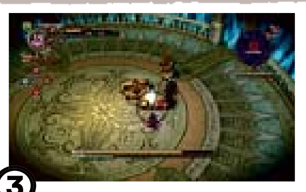
» COMBATES **EN TIEMPO REAL** MUY CONVINCENTES



1 **EN TIEMPO REAL.** Aunque sea de los autores de los *Disgaea*, aquí no hay turnos sino combates en tiempo real bajo una perspectiva isométrica.



2 **COMBOS.** Hay enemigos que son inmunes a ciertos ataques pero podremos hacer combos con 5 armas de distinta naturaleza para dañarles.



3 **ENEMIGOS FINALES.** Y por supuesto no faltan "jefes" que suelen estar al final de cada nivel, como distintos tipos de monstruos, brujas...







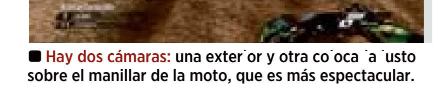
MXGP

El estudio Milestone, responsable de *MotoGP 13* o *WRC 4*, se lanza a la barrosa pista del Mundial de Motocross.

Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **MILESTONE STUDIOS**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Precio: **59,95 €**
Edición Blu-ray: **SÍ**
Jugadores: **1**
Jug. online: **1-12**
Idioma: **CASTELLANO**

http://mxgpvideogame.com

Antes de lanzar *MotoGP 14*, Milestone Studios ha sacado para PS3 y PS Vita el juego oficial del Mundial de Motocross. El control es el punto fuerte del título, pues combina velocidad y pericia: no sólo hay que acelerar y frenar, sino también colocar el cuerpo del piloto, gestionar los saltos o fijarse en los baches del terreno. Lo malo es que las caídas están mal implementadas, pues la "reaparición" es casi inmediata, sin apenas pérdida de tiempo respecto a los rivales. Gráficamente, el juego va bastante fluido, aunque lo consigue a costa de unas texturas corrientes y, sobre todo, la limitación del número de pilotos a dieciséis (cuando en las carreras reales hay en torno a treinta).
El título cuenta con la licencia oficial del Mundial de Motocross, pero no la de 2014, sino la de 2013, lo que hace que esté anticuada de antemano. Por si fuera poco, de los diecisiete circuitos que debería haber, sólo hay catorce.



Hay dos cámaras: una exterior y otra colocada justo sobre el manillar de la moto, que es más espectacular.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control es bastante satisfactorio. Los circuitos son auténticas montañas rusas.

» LO PEOR
La licencia es de 2013 y faltan tres circuitos de diecisiete. Recicla de *MotoGP* y *WRC*.



NOTA 66

Es un buen juego de motocross, pero rezuma dejadez en muchos de sus elementos: una licencia "vieja", ausencia de circuitos...





Bound by Flame es un juego de rol de acción con una oscura ambientación de espada y brujería.

OTRA **CANCIÓN** DE HIELO Y FUEGO PARA PS4 Y PS3

Bound by Flame

Una amenaza en forma de gélidos cadáveres andantes se cierne sobre este fantástico mundo. Pero no es "Juego de Tronos", sino un entretenido RPG.

Con guiños y referentes tan atractivos como "Canción de Hielo y Fuego" o algunas producciones roleras de Bioware, se presenta *Bound by Flame*, un juego de rol de acción firmado por el estudio francés Spiders que llega a PS4 y PS3 con ganas de dar guerra. Ante la amenaza de un ejército formado por gélidos cadáveres andantes, asumiremos el papel de un mercenario llamado Vulcan que junto al resto de Espadas Libres ntentarán detener esta amenaza en un desarrollo con misiones principales y secundarias y con un sistema de combate muy completo. Podemos alternar dos estilos de combate distintos (uno basado en armas a dos manos y el otro más centrado en la agilidad y el sigilo), además de nuestras habilidades pirománticas, "cortesía" de un demonio de fuego que nos ha poseído... El control es excelente, a lo que hay que sumar un sistema de atajos y de contraataques muy eficiente. Según avancemos, iremos mejorando todas estas habilidades, además de poder optimizar nuestro equipo gracias a la alquimia. Y podremos tomar decisiones, con opciones como seducir a alguno de nuestros acompañantes o dejar que el demonio nos posea del todo (o hacer que prevalezca nuestra humanidad), en un desarrollo que supera las 30 horas.

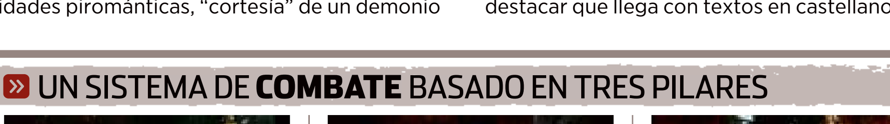
Si perdonas su limitado apartado gráfico, en PS4 no verás ningún action RPG mejor hasta *Dragon Age Inquisition*. En PS3 sí que hay opciones mejores en todos los sentidos. Y también hay que destacar que llega con textos en castellano.



El editor no deja muchas opciones: sexo, cara, pelo y poco más... Sólo afecta a la estética del protagonista.

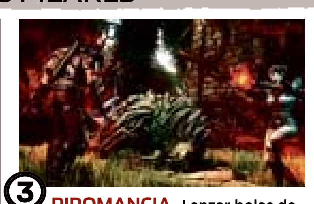


Hay misiones principales y secundarias. Y tomaremos algunas decisiones que afectan al devenir de la trama.



UN SISTEMA DE **COMBATE** BASADO EN TRES PILARES

1. **A DOS MANOS.** Espadones, martillos... Dos tipos de ataque lentos pero dañinos y opción de bloquear, contraatacar, romper guardias...



2. **AGILIDAD Y SIGILO.** Con el par de cuchillas estamos más "desnudos", pero permiten esquivar y ser sigilosos, además de ejecutar rápidos combos.

3. **PIROMANCIA.** Lanzar bolas de fuego o encender el filo de nuestra espada son algunos de los poderes "demoníacos" que podemos potenciar.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los combates, repletos de posibilidades. El desarrollo atrapa y divierte. Y en castellano.

» LO PEOR
Técnicamente parece un juego de PS3... y no de los mejores. El editor es muy limitado.

69	**» GRÁFICOS** Gráficamente podría pasar por un juego de PS3. No aprovecha PS4.
82	**» SONIDO** La BSO de Olivier Derivière (*ACIV*) acompaña muy bien la acción.
81	**» DIVERSIÓN** La aventura atrapa desde el inicio aunque no sea demasiado original.
86	**» DURACIÓN** Supera las 30 horas y si quieres verlo todo tendrás que rejugarlo.
NOTA 79	En PS3 los hay mejores, pero *Bound by Flame* calmará las ansias roleras en PS4 hasta que lleguen los "pesos pesados".

G_nero: **FÚTBOL**
Desarrollador: **PES TEAM**
Editor: **KONAMI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **9,99 €**

JUGADORES 1-7
JUG ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO
VOCES CASTELLANO
BLU-RAY NO
RESOLUCIÓN 720 P

http://pes.konami.com

La última actualización de *PES 2014* ha añadido un modo de juego que hace las veces de Mundial.

UN SUCEDÁNEO CON **LIGERO SABOR A MUNDIAL**

PES 2014 Desafío Mundial

El mejor torneo de fútbol se acerca inexorablemente a nuestras pantallas y, pese a no tener su licencia, Konami ha querido hacer su recreación particular.

PES 2014 no fue el revulsivo que se esperaba, pero desde su lanzamiento el cuerpo técnico del PES Team se ha esmerado en mejorar muchos de los fallos que mostró en su puesta en escena, como las caras de los futbolistas. Siguiendo esa línea, recientemente se ha lanzado Desafío Mundial, un contenido descargable que, por 9,99 euros (6,99 si se es suscriptor de PS Plus) añade un modo de juego adicional, basado única y exclusivamente en selecciones nacionales. El momento de lanzar el DLC no es baladí. El 12 de junio, da comienzo el Mundial de Brasil así que Konami ha decidido preparar un contenido relacionado con él. Dado que la licencia del torneo la tiene Electronic Arts, lo que ha hecho la compañía japonesa, sin calentarse demasiado la cabeza, ha sido añadir un modo de juego en el que el trofeo que debemos conquistar se llama Copa Internacional, en lugar de Mundial o Copa del Mundo. Es un artificio en toda regla.

Entre las novedades, se encuentran la inclusión del balón Adidas Brazuca, que será el que se use en el Mundial de Brasil, y de la propia selección "canarinha", con todos sus jugadores y sus equipaciones oficiales. Equipos como España también cuentan con las camisetas que usarán dentro de dos meses, pero también las hay "falsas, como en el caso de Argentina. Jugablemente, no hay ninguna novedad de peso, ya que no deja de ser un DLC (lo único en lo que le gana la partida al carísimo *Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014*).



Hay 81 selecciones: muchas de ellas tienen jugadores con nombres falsos, como Croacia, Holanda o Ucrania.

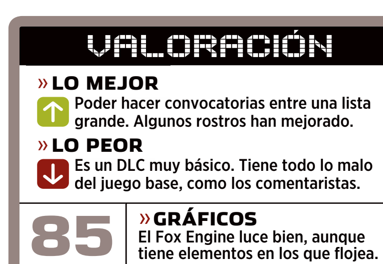


Las caras de los futbolistas han mejorado a base de parches, como en el caso de Marcelo, lateral de Brasil.



ALCANZANDO LA GLORIA DESDE **EL BANQUILLO O EL CÉSPED**

1. **EQUIPO-JUGADOR.** El modo Desafío Mundial permite controlar a todo el equipo o bien a un futbolista suelto, que puede ser un álter ego.
2. **RONDAS.** Se han incluido una fase de clasificación por grupos y una fase final en la que toman parte 32 equipos, de forma similar al Mundial.
3. **CONVOCATORIA** Tenemos la ocasión de seleccionar la plantilla que deseemos. La lista de jugadores entre los que podemos elegir es muy larga.



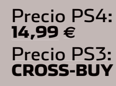
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Poder hacer convocatorias entre una lista grande. Algunos rostros han mejorado.

» LO PEOR
Es un DLC muy básico. Tiene todo lo malo del juego base, como los comentaristas.

85	**» GRÁFICOS** El Fox Engine luce bien, aunque tiene elementos en los que flojea.
75	**» SONIDO** Hay buenos efectos, pero la narración deja muchísimo que desear.
70	**» DIVERSIÓN** El control es bueno, pero el modo de juego en sí no aporta gran cosa.
60	**» DURACIÓN** Es un DLC efímero que, además, no transmite sensación de Mundial.
NOTA 69	**Es un buen intento por parte del PES Team de darles a sus usuarios el Mundial, pero no deja de ser un mero artificio.**





Género:
ROL
Desarrollador:
FUNHOUSE
Editor:
UBISOFT
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio PS4:
14,99 €
Precio PS3:
CROSS-BUY

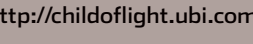








JUGADORES **1-2**	JUG ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**	VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **NO**	RESOLUCIÓN **1080 P**



http://childoflight.ubi.com



Child of Light es un juego de rol clásico por turnos y tiene una dirección artística espectacular.

NO ES **INDIE** TODO LO QUE SE DESCARGA DE PS STORE

Child of Light

Para ser un indie no basta con dejarnos bigote, escuchar jazz y hacer juegos “raros”. También hay que vivir al margen de la ley, digo... del “mainstream”.

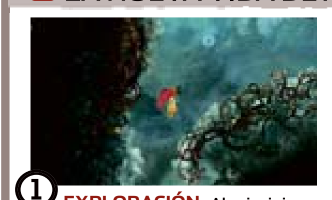
Un juego indie no es simplemente un juego hecho con poco dinero, con poca gente o que recupera mecánicas de tiempos mejores. Es más bien un juego hecho al margen de las corrientes típicas de distribución y alejada de los grandes estudios y los grandes presupuestos de marketing. Obviamente, en nada de eso cumple *Child of Light*. La producción artística, la banda sonora, etc... dejan a las claras la mano de Ubi, por lo que diremos que es un pequeño juego descargable de un estudio grande.
Lo primero que llama la atención al empezar a jugar es su espectacular apartado artístico. Te puede parecer ñoño, cursi o lo que quieras pero, sinceramente, es uno de los estilos gráficos más bonitos que hemos visto en mucho tiempo. Escenarios y personajes están diseñados con un efecto que simula el dibujo con témperas y que recuerda a ilustradores como Gustave Doré o Arthur Rackham. Pero también nos ha recordado a un buen número de cuentos infantiles y hasta a otros videojuegos, como *Machinarium*, por ejemplo.

El argumento nos pone en la piel de Aurora, una jovencita que se ve transportada a Lemuria, un mundo en el que deberá arrebatar el sol, la luna y las estrellas de las manos de la malvada Reina Oscura. La verdad es que la historia es algo insulsa. Trata de crear un cuento de hadas, pero en ningún momento nos ofrece ni la mitad de originalidad que los clásicos de la literatura infantil. Lo más sorprendente es que los diálogos y la narración

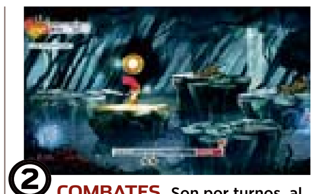


Aurora vive un viaje por el mágico mundo de Lemuria pasando de niña a jovencita por el camino.

LA NUEVA VIDA DE AURORA EN EL REINO DE **LEMURIA**



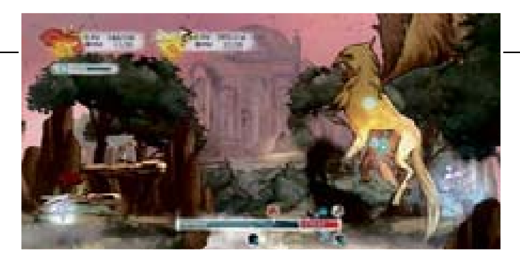
1 **EXPLORACIÓN.** Al principio es muy convencional, pero luego podemos volar, lo que hace que la exploración se vuelva facilona.



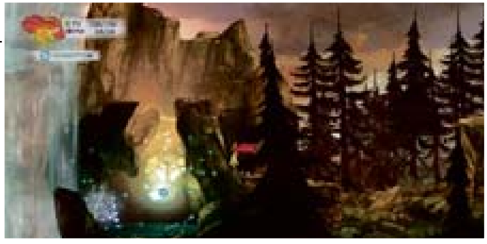
2 **COMBATES.** Son por turnos, al estilo clásico. Controlamos a dos personajes, podemos interrumpir los ataques enemigos, usar objetos, huir...



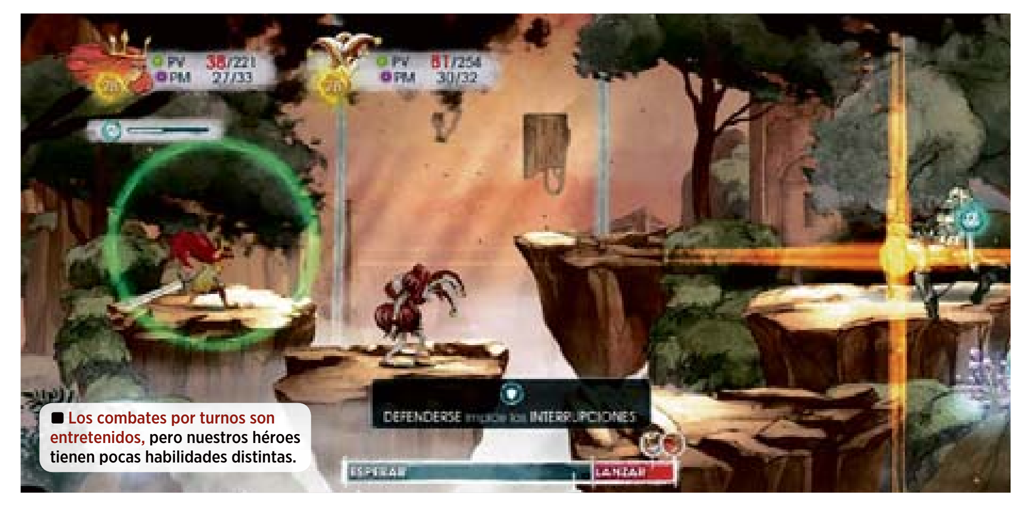
3 **EN VERSO** La trama y los diálogos están contados en verso. Incluso se permiten localizaciones jocosas como esta que aquí veis.



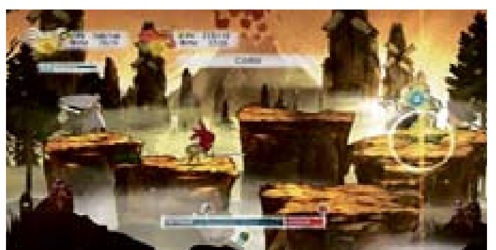
Las batallas con jefes finales son las más divertidas, aunque no son tan épicas y tan largas como en otros juegos de rol.



La dirección de arte es brillante. El Ubi Art, el motor de *Rayman Legends*, cumple a las mil maravillas para imitar las acuarelas.



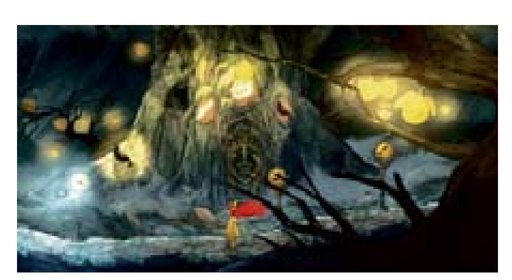
Los combates por turnos son entretenidos, pero nuestros héroes tienen pocas habilidades distintas.





Child of Light tiene un apartado gráfico y sonoro brutal, aunque no innova mucho en lo jugable.

están en verso, una iniciativa valiente pero que no nos ha cautivado. Sus mecánicas no son nada originales. Nos movemos en escenarios 2D y nos enfrentamos a todo tipo de criaturas en combates por turnos clásicos. Al principio la exploración es interesante, pero muy pronto obtenemos el poder de volar, lo que mola mucho pero termina simplificando hasta el extremo la exploración. Los combates por turnos, no aleatorios, siguen al dedillo los clichés del género. Una barra nos indica quién será el siguiente en actuar y si atacamos a los enemigos mientras preparan su golpe conseguimos interrumpirles, retrasando su turno. Cada uno de los 8 personajes que podemos controlar (sólo dos a la vez en los combates) tiene su propio tablero de desarrollo. Aunque parece muy completo lo cierto es que la mayoría de las casillas están reservadas para mejoras de atributos, como el ataque o la vitalidad, pero hay muy pocas habilidades. En su modo cooperativo, un segundo jugador puede controlar a Igniculus, una luciérnaga con la que podemos ralentizar a nuestros enemigos, abrir cofres lejanos... *Child of Light* se convierte de este modo en una propuesta entretenida que tiene todo lo básico de cualquier RPG con combates por turnos y nada que lo haga original, distinto o innovador. Su baja dificultad y su mecánica de juego (sin ningún elemento innovador) no son suficientes para estropear una bonita dirección artística, una duración muy digna para el precio del juego (unas 10 horas por 14,99€) y su excelente banda sonora. Un juego bueno, bonito y barato (y cross-buy con PS3), pero muy visto.



Para resolver los pocos puzzles usamos a Igniculus. Con su luz proyecta sombras que colocamos junto al dibujo correspondiente.



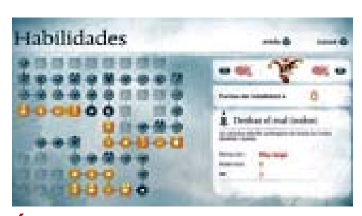
Los escenarios están repletos de cofres llenos de recompensas, aunque la mayoría son pociones, que no sirven de mucho.

» SIGUIENDO EL CANON ROLERO

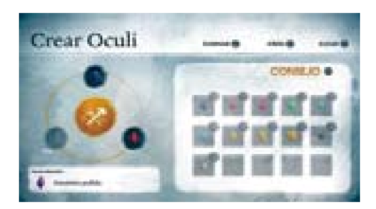
Child of Light sigue al dedillo los tópicos clásicos del género. Además de ofrecer combates por turnos y exploración en 2D, no pierde ninguno de los elementos que todo juego de rol debe tener. Lo malo es que tampoco tiene nada que no hayamos visto muchas otras veces.



SUBIR DE NIVEL. Es automático, en el sentido en que los atributos suben solos, aunque nos dan 1 punto de habilidad.



ÁRBOL DE HABILIDADES. Gastamos los puntos a nuestro aire, mejorando atributos y aprendiendo nuevas acciones.



EQUIPO. No hay espadas, armaduras,... pero podemos acoplarle minerales a las que tienen para mejorar sus prestaciones.



VALORACIÓN

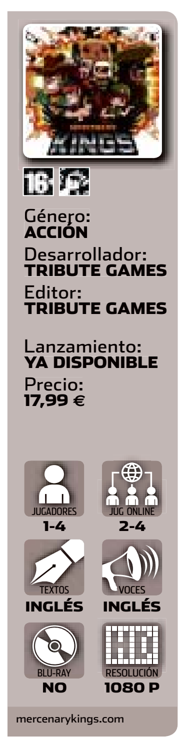
» LO MEJOR
La dirección de arte y la banda sonora son espectaculares. Resulta muy entretenido.

» LO PEOR
Los combates por turnos y la exploración, que cumplen, pero no innovan nada.

Te gustará + que... ATELIER ESCHA & LOGY | Te gustará − que... NI NO KUNI



75	**» GRÁFICOS** Como dirección de arte es genial, aunque no es un prodigio técnico.
88	**» SONIDO** La B.S.O. es excepcional y el doblaje al castellano muy bueno.
78	**» DIVERSIÓN** Es entretenido, pero tiene muy poco que no hayas jugado ya.
78	**» DURACIÓN** Unas 10 horas para completarlo, pero tiene partida+ y nivel difícil.
NOTA 80	Una buena dirección de arte, una banda sonora genial pero unas mecánicas muy manidas para un RPG entretenido.





Mercenary Kings es un "run & gun" con gráficos estilo 16 bits que al final se centra más en la exploración que en la acción.

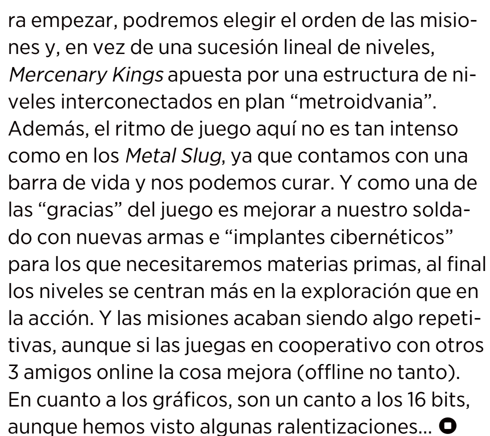
¿UN **HOMENAJE** A LOS LEGENDARIOS *METAL SLUG*?

Mercenary Kings

Los creadores de *Scott Pilgrim vs The World* vuelven con otra pixelada propuesta que, en cierto modo, recuerda a los gloriosos *Metal Slug* de SNK.

Los más "viejunos" seguro que recuerdan con cariño los *Metal Slug*, aquellos endemoniados "run & gun" de SNK en los que cada balazo suponía nuestra muerte, con lo que el desarrollo no nos concedía ni un momento de respiro.

Por suerte o por desgracia, *Mercenary Kings* no es tan exigente como los *Metal Slug*, aunque se apoye en algunos de sus pilares jugables. Tras elegir a nuestro soldado y personalizarlo, nos lanzaremos a atravesar distintos niveles en 2D saltando y disparando como locos para cumplir dentro del tiempo fijado las distintas misiones que nos asignen (de rescate, eliminar objetivos, búsqueda de ítems...). Pero pronto descubriremos que *Mercenary Kings* no se parece tanto a los *Metal Slug*... Para empezar, podremos elegir el orden de las misiones y, en vez de una sucesión lineal de niveles, *Mercenary Kings* apuesta por una estructura de niveles interconectados en plan "metroidvania". Además, el ritmo de juego aquí no es tan intenso como en los *Metal Slug*, ya que contamos con una barra de vida y nos podemos curar. Y como una de las "gracias" del juego es mejorar a nuestro soldado con nuevas armas e "implantes cibernéticos" para los que necesitaremos materias primas, al final los niveles se centran más en la exploración que en la acción. Y las misiones acaban siendo algo repetitivas, aunque si las juegas en cooperativo con otros 3 amigos online la cosa mejora (offline no tanto). En cuanto a los gráficos, son un canto a los 16 bits, aunque hemos visto algunas ralentizaciones...



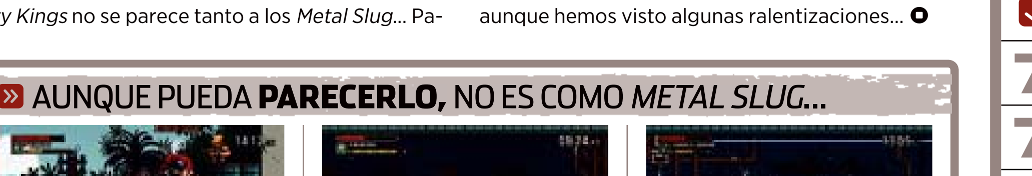


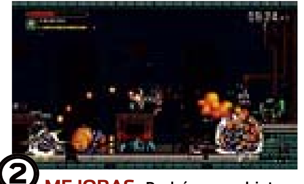
Podemos elegir el orden de las misiones. No llega traducido al castellano aunque no hay mucho que leer.



El cooperativo online para 4 mola. Offline la pantalla se parte en 4, aunque juguemos 2 y estemos juntos...

» AUNQUE PUEDA **PARECERLO**, NO ES COMO *METAL SLUG*...







1. **DESARROLLO "AMABLE".** Salta y dispara como un loco en niveles 2D, sí, pero aquí hay barra de vida y podemos curarnos. No es tan intenso.
2. **MEJORAS.** Podrás usar objetos y materia prima para mejorar nuestras armas, implantes cibernéticos, cambiar la estética de los protagonistas...
3. **INVENTARIO.** Aparte de arma de fuego, llevamos un cuchillo para el cuerpo a cuerpo y usaremos raciones, botiquines, explosivos como C4...

VALORACIÓN

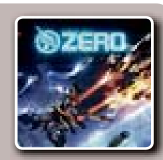
» LO MEJOR
Jugando en cooperativo entretiene (sobre todo online). Sus gráficos "estilo retro".

» LO PEOR
Termina siendo poco variado y el cooperativo offline a pantalla partida es incómodo.

75	**» GRÁFICOS** Sus gráficos pixelados nos gustan, aunque hay ralentizaciones...
79	**» SONIDO** La banda sonora y los efectos de sonido acompañan bien la acción.
84	**» DIVERSIÓN** Más divertido en cooperativo, aunque a pantalla partida, pierde.
87	**» DURACIÓN** Sacar todos sus secretos puede llevarte cerca de 20 horas.
NOTA 80	**Acción en 2D con cierto sabor retro que se disfruta más con amigos ya que sus misiones acaban siendo algo repetitivas.**







7 | 12

Género: **MATAMARCIANOS**
Desarrollador: **BORN READY GAMES**
Editor: **BORN READY GAMES**
Precio: **17,99 €**
Edición Blu-ray: **NO**
Jugadores: **1**
Jug. online: **NO**
Idioma: **CASTELLANO / INGLÉS**

strikesuitzero.com

Strike Suit Zero: Director's Cut

Tras pasar por PS3 a principios de 2013, este matamarcianos descargable llega a PS4 con algunas mejoras y añadidos.

En el año 2299 la humanidad lucha por el control del espacio colonizado en este juego de naves que nos recuerda a clásicos del género como *Colony Wars* o *Wing Commander*. Con un control algo extraño al principio pero satisfactorio al acostumbrarse, en *Strike Suit Zero* podremos pilotar y mejorar hasta seis tipos de naves (alguna puede adoptar la forma una especie de mecha al que alude el título del juego) en las 13 misiones que dura la campaña principal. No son muy variadas (uno de los fallos del juego), pero sí bastante duraderas. Y más si les sumamos todas las de la campaña extra y niveles descargables que incluye esta edición *Director's Cut*. Estos añadidos, junto a algunas (leves) mejoras gráficas y un "ajuste" de las primeras misiones para hacerlas más accesibles no justifican, en nuestra opinión, un nuevo desembolso si lo jugaste en PS3. Hay (y habrá) juegos de naves mejores en PS4.



■ **Labores de intercepción, de escolta...** las misiones de *SSZ* no son muy variadas. Al final todo es matar o morir.

VALORACIÓN

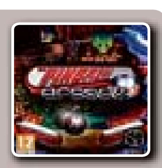
» **LO MEJOR**
La banda sonora de Paul Ruskay y poder pilotar y "tunear" distintos tipos de naves.

» **LO PEOR**
Es bastante repetitivo, algo caro y si ya lo jugaste en PS3 no merece mucho la pena...

NOTA 67
Un juego de naves más completo y duradero que en PS3, pero repetitivo y poco vistoso. Y si ya lo has jugado...







12

Género: **ARCADE**
Desarrollador: **FARSIGHT STUDIOS**
Editor: **SYSTEM 3**
Precio: **39,95 €**
Edición Blu-ray: **SÍ**
Jugadores: **1-4**
Jug. online: **NO**
Idioma: **CASTELLANO / INGLÉS**

www.pinba larcade.com

The Pinball Arcade

Si te gustaban las máquinas de petacos de los recreativos de antaño, ahora puedes volver a disfrutarlas en tu PS4.

Aunque *Pinball Arcade* está disponible en PS Store como una demo gratuita con tres mesas, System 3 ha editado este Blu-ray que recopila otras 22 mesas, que ya pudimos jugar en la versión PS3 del juego. Eso sí, con mejoras gráficas que, sin explotar todo el potencial de PS4, logran que las máquinas se vean mejor que nunca. Este pack "Temporada 1" nos presenta perfectas recreaciones de pinballs clásicos, con licencias de fabricantes como Bally, Williams, Stern y Gottlieb e incluyen desde mesas electromecánicas a las clásicas de los 90, lo que junto a una logradísima física de la bola y un control sencillo y efectivo logran atrapar. Y como cada mesa propone sus propios retos, récords y secretos, te puede tener entretenido muchísimo tiempo. Además, entre breve se lanzarán (de momento sólo como DLC de pago) dos nuevos packs de mesas. Si eres de los nostálgicos, seguro que lo disfrutas.



■ **La recreación de los mejores pinball** de los 80 y 90 nos esperan en este simulador.

VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Es diversión pura y dura, a la vieja usanza. La física de la bola está muy bien recreada.

» **LO PEOR**
Es caro, y más cuando hay anunciados dos DLC por los que habrá que pagar aparte.

NOTA


Pinball en estado puro: diversión al alcance de sólo dos botones. Y tiene 22 mesas, para todo tipo de jugadores.



Género:
ARCADE
Desarrollador:
REDLYNX
Editor:
UBISOFT
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio+DLC:
39,95 €
Precio Store:
19,95 €

JUGADORES **1-4**
JUG ONLINE **RANKING**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **NO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

htt_://trials.ubi.com/trials-_ortal/es-es/games/trials_fusion.aspx



No sólo hay que superar obstáculos y hacerlo rápido, sino que podremos optar por cumplir originalísimos y nada obvios Desafíos en cada una de las pistas. Variedad a tope.

MATRÍCULA DE HONOR EN **FÍSICA**

Trials Fusion

En PS2 no pudimos disfrutar de *Trial* , la saga motera de más éxito, pero por suerte los nórdicos de Redlynx se han redimido con esta tercera entrega.

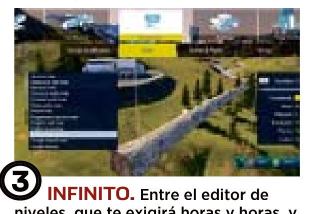
Las bases son muy sencillas: a lomos de una moto de trial debemos superar unas pistas plagadas de obstáculos y todo envuelto en un motor físico impecable. En un entorno 2D lo que importa es la aceleración y el ángulo de caída al aterrizar, todo controlado con únicamente 2 botones y el stick derecho. La moto se comporta tal y como debe y eso deja a tu habilidad como única culpable de los "porrazos". Y los habrá a cientos, pues aunque es un juego simple, llegar a dominarlo es cuestión de tiempo y de bastante habilidad.

El modo Carrera ofrece 8 mundos con varias pistas, donde deberás ganar medallas con las que abrir nuevas fases y cumplir alguno de los 3 desafíos que se te planteen. Y si lo que quieres es multijugador, llama a 3 amigos para que vayan a tu casa pues sólo acepta juego en "local". El no contar con modo online se compensa en parte por la posibilidad de ver los tiempos de tus amigos y de poder correr en las pistas que la comunidad haya creado con el potente, aunque complejo, editor de niveles. Gráficos en 1080 p, 60 fps y entornos variados (ciudades futuristas, selvas,...) aseguran un conjunto resultón, que no deslumbra y que sólo se ve empañado por una carga de texturas a veces demasiado lenta. Un título muy divertido que engancha cosa mala. Si lo descargas de PS Store puedes elegir el pack básico o la edición De Luxe que incluye el pase de temporada (6 DLC que irán saliendo a lo largo del año) y es la disponible en Blu-ray.

SENCILLO NO SIGNIFICA NECESARIAMENTE FÁCIL



1 **ASEQUIBLE.** Sí, pero no te dejes engañar. Es uno de esos juegos que exigen de ti una dosis de entrega y habilidad más alta de lo habitual.



2 **FÍSICA** Todo gira en torno a la moto y su ángulo y deja a tu pulgar todo el trabajo. Nunca imaginarías la de obstáculos que se pueden idear.

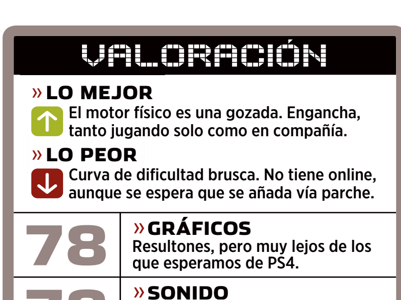
3 **INFINITO.** Entre el editor de niveles, que te exigirá horas y horas, y las pistas que la comunidad empezará compartir, la duración es incalculable.



Es importante elegir el vehículo adecuado: las motos son rápidas, los quads estables y las bicis más ágiles.



Las opciones de "customización" son abundantes, para piloto y moto. Y habrá paquetes descargables.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
El motor físico es una gozada. Engancha, tanto jugando solo como en compañía.

» LO PEOR
Curva de dificultad brusca. No tiene online, aunque se espera que se añada vía parche.

78	**» GRÁFICOS** Resultones, pero muy lejos de los que esperamos de PS4.
78	**» SONIDO** Melodías electrónicas pasables aunque algo cansinas en el editor.
92	**» DIVERSIÓN** Te verás repitiendo los niveles para completar todos los desafíos.
93	**» DURACIÓN** Incalculable. Entre el editor y las pistas de la comunidad...
NOTA 85	Un gran arcade, divertido, sencillo y capaz de enganchar durante horas. Además con una duración casi infinita.



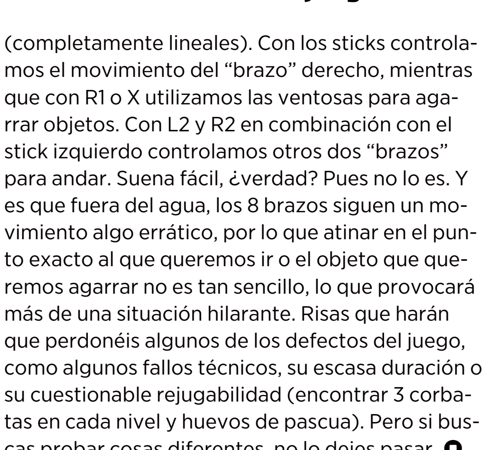


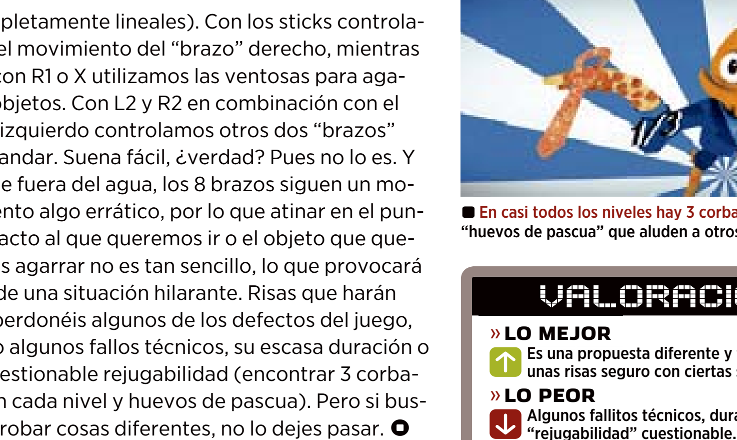
Octodad nos ofrece 11 disparados episodios de la vida de este pulpo que se esfuerza por ser un buen padre de familia... Aunque por su torpe control, no será fácil.

BUEN PADRE, MEJOR MARIDO Y ADEMÁS... **¡PULPO!**

Octodad: Dadliest Catch

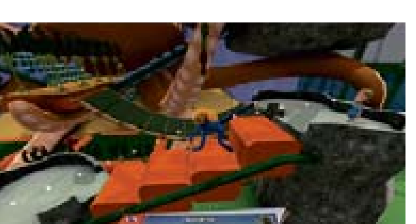
Ser pulpo y que tu familia no lo sepa tiene que ser muy duro. Tanto como que un cocinero te quiera en su cazuela. Descúbrelo en este hilarante juego.





Seguro que nunca os habéis planteado cómo se las apañaría un pulpo para realizar tareas cotidianas como ir al supermercado o poner la mesa. Pues en el estudio independiente Young Horses no sólo sí se lo han planteado, sino que además han hecho un juego para PS4.

En *Octodad: Dadliest Catch* manejamos a un cabeza de familia muy especial: un cefalópodo. Un pulpo, vamos. A lo largo de 11 misiones viviremos en su piel tanto algunos de los episodios clave en su vida (como el día de su boda) hasta tareas domésticas como preparar café o cortar el césped. O mejor dicho, en sus tentáculos. Porque la gracia de *Octodad* está en cómo manejar al pulpo para que cumpla los objetivos en las misiones (completamente lineales). Con los sticks controlamos el movimiento del "brazo" derecho, mientras que con R1 o X utilizamos las ventosas para agarrar objetos. Con L2 y R2 en combinación con el stick izquierdo controlamos otros dos "brazos" para andar. Suena fácil, ¿verdad? Pues no lo es. Y es que fuera del agua, los 8 brazos siguen un movimiento algo errático, por lo que atinar en el punto exacto al que queremos ir o el objeto que queremos agarrar no es tan sencillo, lo que provocará más de una situación hilarante. Risas que harán que perdonéis algunos de los defectos del juego, como algunos fallos técnicos, su escasa duración o su cuestionable rejugabilidad (encontrar 3 corbatas en cada nivel y huevos de pascua). Pero si buscas probar cosas diferentes, no lo dejes pasar.



Tienen un multijugador original, en el que 4 jugadores deben coordinarse, ya que cada uno mueve un tentáculo.



En casi todos los niveles hay 3 corbatas ocultas y "huevos de pascua" que aluden a otros videojuegos.

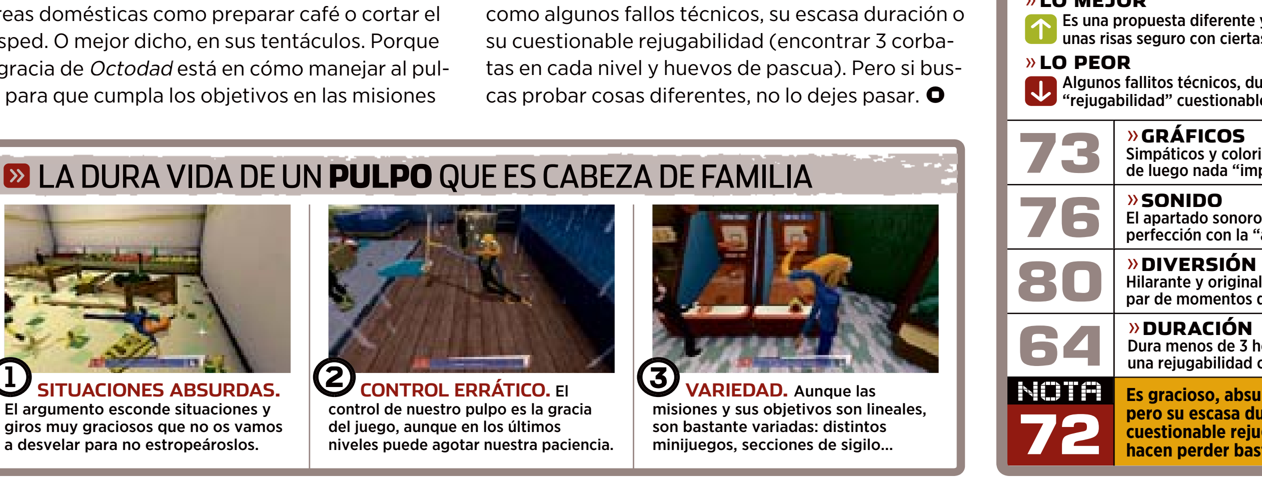
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es una propuesta diferente y te echarás unas risas seguro con ciertas situaciones.

» LO PEOR
Algunos fallitos técnicos, duración escasa y "rejugabilidad" cuestionable. Y algo caro.

73	**» GRÁFICOS** Simpáticos y coloristas, pero des de luego nada "impresionante".
76	**» SONIDO** El apartado sonoro se acopla a la perfección con la "acción".
80	**» DIVERSIÓN** Hilarante y original, pero hay un par de momentos desesperantes.
64	**» DURACIÓN** Dura menos de 3 horas, y tiene una rejugabilidad cuestionable...
NOTA 72	**Es gracioso, absurdo y original, pero su escasa duración y cuestionable rejugabilidad le hacen perder bastantes puntos.**

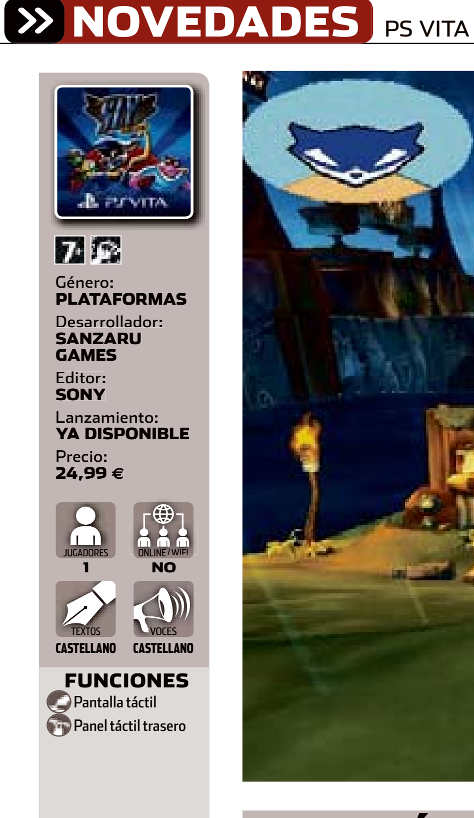
» LA DURA VIDA DE UN **PULPO** QUE ES CABEZA DE FAMILIA



1 **SITUACIONES ABSURDAS.** El argumento esconde situaciones y giros muy graciosos que no os vamos a desvelar para no estropeároslos.

2 **CONTROL ERRÁTICO.** El control de nuestro pulpo es la gracia del juego, aunque en los últimos niveles puede agotar nuestra paciencia.

3 **VARIEDAD.** Aunque las misiones y sus objetivos son lineales, son bastante variadas: distintos minijuegos, secciones de sigilo...



Género:
PLATAFORMAS

Desarrollador:
SANZARU GAMES

Editor:
SONY

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
24,99 €

JUGADORES 1 · ONLINE/WIFI NO

TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO

FUNCIONES

- Pantalla táctil
- Panel táctil trasero

es.playstation.com/slytrilogy/



El estilo "cartoon" usado en los 3 juegos todavía hoy luce muy bien. Y PS Vita maneja con total soltura este estilo de gráficos.

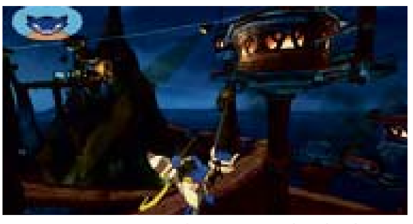
UN **LADRÓN** TAMAÑO DE BOLSILLO

The Sly Trilogy

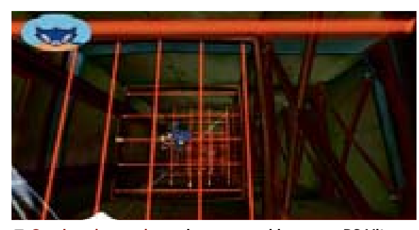
PS Vita sigue recibiendo versiones HD de juegazos de PS2, esta vez en formato recopilatorio con las 3 primeras aventuras del mapache Sly Cooper.

Una adaptación a la portátil "pixel perfect" de la realizada por Sanzaru Games para PS3 de una de las sagas plataformeras con más carácter de la época de PS2, aunque quizá menos exitosa en nuestro país que *Jak & Daxter* o *Ratchet & Clank*. Y eso que los juegos de Sly siempre han tenido dos toques bien distintivos: su estética cartoon y jugabilidad. Y es que aquí, además de saltar y recolectar coleccionables, también hay que ser sigilosos para evitar patrullas y enfrentamientos directos con los enemigos. Y a partir del segundo juego, podemos jugar algunos niveles con Murray y Bentley, los compinches de Sly, en fases donde priman la fuerza y la acción o los puzzles y minijuegos, respectivamente. Una variedad de desarrollo muy de agradecer durante las más de 30 horas que te tendrán los 3 juegos pegado a la consola y que aprovecha parte de las características de PS Vita, como el panel trasero y la pantalla táctil, para realizar ciertas acciones.

El resto va como la seda, con coloridos gráficos cel shading que han envejecido muy bien y una tasa de imágenes estable. Sólo el brillo de la pantalla en las fases más oscuras y el recorte brutal de calidad en los vídeos entre fases empañan un trabajo notable. También en lo sonoro, pues viene doblado a un perfecto español, lo que ayuda a entender algunas situaciones y diálogos realmente graciosos. Una trilogía entretenidísima que le viene como anillo al dedo a PS Vita y encantará a los fans de la acción plataformera.



Las tres aventuras combinan acierto el sigilos, las plataformas, los puzzles y la acción. Muy divertido.

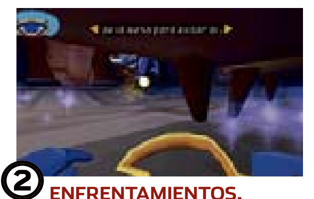


Gracias al cross buy, si compras el juego en PS Vita podrás disfrutarlo gratis en PS3 y viceversa.

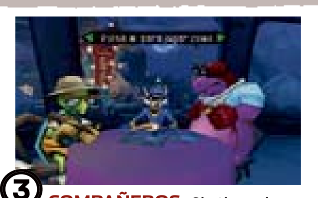


LADRONZUELOS DE GUANTE BLANCO

1. **IGUALITO QUE EN PS2.** No aporta novedades jugables respecto a los juegos originales pero mantiene todas sus señas de identidad.



2. **ENFRENTAMIENTOS.** Aunque podemos resolver casi cualquier pelea a golpes, lo mejor es que nos escondamos y no nos vean.



3. **COMPAÑEROS.** Sly tiene dos compinches que ayudan a que nos "desperecemos" de tanto sigilo y salto y dotan de variedad a la saga.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Lo bien que lucen en la portátil. Muchas horas de diversión para todos los públicos.

» LO PEOR
El escaso uso de las características de PS Vita. Que no haya "cross save".

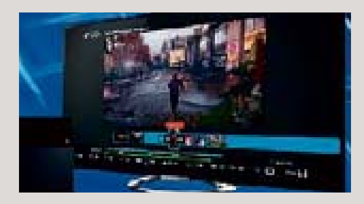
79	**» GRÁFICOS** Se le notan los años, pero el cel shading luce bastante bien.
81	**» SONIDO** El doblaje es genial. Las melodías más que aceptables.
80	**» DIVERSIÓN** Plataformas clásicas de calidad, variadas y con un toque personal.
84	**» DURACIÓN** 10 horas por título si te entretie nes recogiendo coleccionables...
NOTA 81	Si no jugaste en PS2, aprovecha y disfruta de uno de los mejores plataformas de la época, donde y cuando quieras.

MUNDO PSN

NOVEDAD

PS4 SE ACTUALIZA A LA VERSIÓN 1.70

Ya está disponible una nueva actualización del firmware de sistema para nuestras flamantes PS4. Se trata de la versión 1.70 que viene cargada de novedades y nuevas funcionalidades, algunas realmente interesantes, que os detallamos a continuación.



SHARE FACTORY

Tras descargar esta aplicación podremos personalizar los vídeos que hayamos grabado de los juegos con numerosos efectos y editarlos a nuestro gusto. Por ejemplo, será posible combinar diferentes clips de vídeo, añadir varios efectos de transición y filtros, incluir nuestros comentarios personalizados, poner nuestras propias canciones y, uno de los aspectos más pedidos por la comunidad de jugadores: podremos importar nuestros vídeos a un dispositivo USB y no sólo publicarlos en Facebook.

DESCARGA PREVIA

Esta nueva función permite descargar los juegos que hayamos reservado con antelación, para que estén listos para jugarlos el mismo día que se lancen. .

DESACTIVA HDCP

El HDCP es un sistema anticopia diseñado para evitar que se pirateen las películas en Blu-ray, pero que en PS4 también nos impedía grabar nuestras partidas o pantallazos de juegos con una capturadora externa. Ya está solucionado.

EXPORTAR A USB

Ahora las capturas que realicemos con el botón Share podremos grabarlas en un disco duro o un USB. Antes sólo se podían publicar en Facebook o Twitter.

COMPARTIR

Existen nuevas opciones de compartir, como cambiar el tiempo que va a durar la grabación, se pueden cargar videoclips y capturas de pantalla durante las transmisiones en vivo del juego, seleccionar audiencias de Facebook específicas con las que compartir cada vídeo o captura de pantalla realizada.

DUALSHOCK 4

Ahora podemos regular la intensidad de la luz del mando (brillante, medio u oscuro), lo que alarga la duración de la batería. El panel táctil permite ahora navegar por el teclado en pantalla.

Las demos de este mes

Si quieres probar los juegos de PS3, PS4 y PS Vita antes de comprarlos, no te olvides de echarle un vistazo a la sección de demos de PS Store.

PS3 PS4 | GRATIS | AVENTURA | WARNER BROS INTERACTIVE | 1 JUGADOR | 636MB | +7 AÑOS



LEGO El Hobbit

Mientras atravesamos el Paso Alto de las Montañas Nubladas, Thorin Escudo de Roble y nuestra compañía de enanos acampan por casualidad sobre la entrada secreta al pueblo de trasgos. En esta demo para PS3 y PS4 tendremos que enfrentarnos al Gran Trasgo y orientarnos por las traicioneras pasarelas del pueblo en una frenética huida.

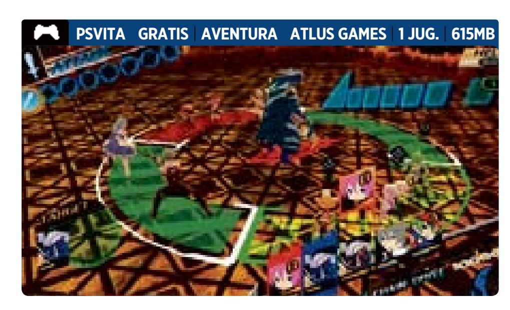
PS3 | GRATIS | ACCIÓN | ACTIVISION | 1 - 4 JUG. | 1GB



Las Tortugas Ninja desde las Sombras

Activision nos trae esta demo protagonizada por las tortugas más famosas de todos los tiempos. En esta ocasión Leonardo, Donatello, Michaelangelo y Raphael tendrán que vérselas con la amenaza mutante que acecha a la ciudad de Nueva York. Aunque el mayor reclamo de esta demo será la posibilidad de jugar en modo cooperativo instantáneo con nuestros amigos, un modo los roles de nuestras tortugas preferidas.

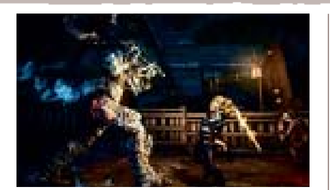
PSVITA | GRATIS | AVENTURA | ATLUS GAMES | 1 JUG. | 615MB



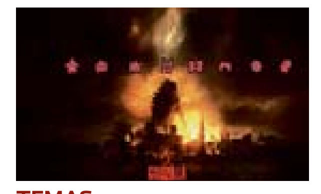
Conception II

Si te gustan las aventuras gráficas sin violencia, Conception II es para ti. Un JRPG donde podrás crear vínculos con 7 Santas diferentes y crear 24 clases de Hijos de la Estrella. Esta demo viene con el modo de aventura sin violencia, en ella buscaremos artefactos y resolveremos puzzles y nos enfrentaremos a increíbles retos. Así que ya sabéis, no siempre la violencia es sinónimo de diversión en un juego, para muestra esta demo.

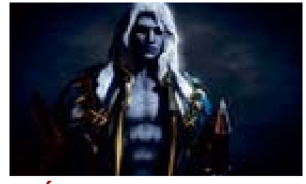
OTROS CONTENIDOS DESTACADOS EN PS STORE



TRÁILER. de *Bound By Flame* que se centra en la mecánica del juego, la naturaleza dual de humano/demonio, los combates o el bestiario.



TEMAS. Godzilla como nunca antes lo habías visto. Tiñe el escritorio de tu PS3 con sus terroríficas dimensiones y enorme devastación.



TRÁILER. Castlevania *LOS2* ya tiene nuevo DLC, y a través de este tráiler podrás comprobar cuales son sus principales novedades.

Nuevos complementos

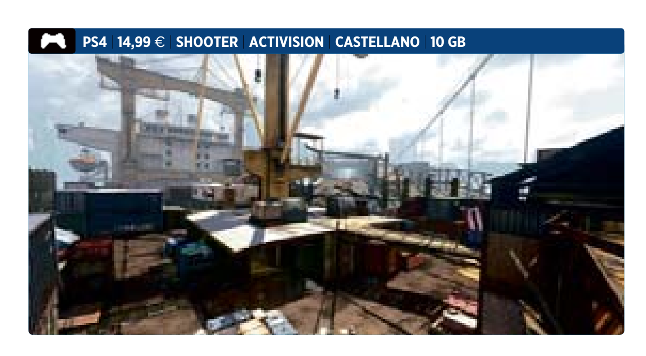
Cada mes seleccionamos las mejores expansiones y complementos para tus juegos favoritos que van apareciendo en PlayStation Store.

CALL OF DUTY GHOST

Devastation

El segundo pack de contenido descargable para *COD Ghosts* Incluye cuatro exclusivos mapas multijugador: Ruins, behemoth, collision y dome de *MW3*. Todos ellos ideales para el combate a corta distancia y táctico. Además armas como El Ripper: que puede pasar de subfusil a fusil de asalto en un instante. Y el episodio 2 de Extinción .

PS4 | 14,99 € | SHOOTER | ACTIVISION | CASTELLANO | 10 GB



PS3 | 9,99 € | SURVIVAL | SONY COMPUTER | 254MB



THE LAST OF US

Territorios recuperados

La lucha por la supervivencia se extiende a cuatro nuevos territorios como El Muelle, con barcos plagados de amenazas; Ayuntamiento de Boston, donde podrás atrincherarte y guardar sus tesoros; en la Mina de carbón la principal amenaza son los francotiradores y en la Torre de agua un frondoso bosque podría convertirse en un baño de sangre.

OUTLAST

Whistleblower

Con este contenido descargable vamos a poder descubrir los sucesos que dieron lugar al final de la historia del Hospital psiquiátrico Mount Massive. Para ello adoptaremos el papel de Waylon Park, un ingeniero informático que trabaja para Murkoff. Waylon desconfiará rápidamente de los médicos del hospital y se volcará en descubrir la verdad.

PS4 | 8,99 € | TERROR | RED BARRELS | CASTELLANO | 1 JUGADOR | 2,8GB



PS3-PS4 | 2,99 € | ROL | UBISOFT | 1 JUGADOR | 4,1 MB

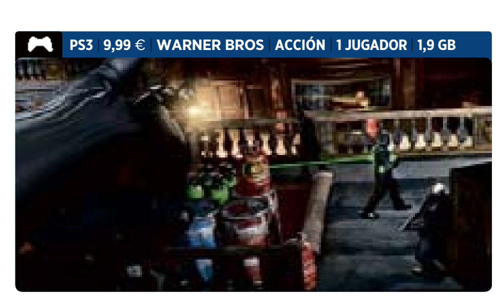


CHILD OF LIGHT

El aprieto del Gólem

Con este contenido descargable podrás hacerte con uno de los aliados más poderosos para luchar junto a nuestra querida Aurora, el Gólem. Además, podremos disfrutar de otros elementos exclusivos como la poderosa piedra de Erin. También dispondremos de pequeños Oculi en bruto, como tres zafiros, tres rubíes y tres esmeraldas.

PS3 | 9,99 € | WARNER BROS | ACCIÓN | 1 JUGADOR | 1,9 GB



BATMAN ARKHAM ORIGINS

Corazón Gélido

En este DLC regresamos a Gotham City para celebrar el Año Nuevo. Pero el Sr. Frío secuestra al director ejecutivo de GothCorp, por lo que al conocer la trágica historia de nuestro nuevo enemigo, nos volcaremos en algo imposible: salvar a la víctima. Todo un contenido extra con el inconfundible sello de *Arkham Origins*.

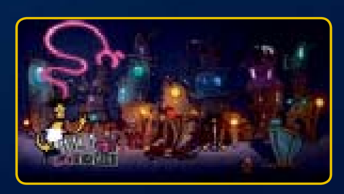
PlayStation Plus

Tu colección de juegos instantánea. Consigue los mejores juegos para PS4, PS3 y PS Vita sin coste adicional.

MAYO

+ JUEGOS PS4

- Stick it to the Man



+ JUEGOS PS3

- Brothers: A Tale of Two Sons
- LittleBigPlanet Karting
- PayDay 2



- Puppeteer



- Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo
- Uncharted 3: La Traición de Drake
- XCOM: Enemy Unknown

+ JUEGOS PS VITA

- Everybody's Golf
- Gravity Rush
- Muramasa Rebirth



- Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo
- Uncharted: El Abismo de Oro

DESCUBRE QUÉ PERIFÉRICOS DE PS3 **FUNCIONAN** EN PS4

TODOS LOS PERIFÉRICOS DE PS4

¿Tienes headset en casa y no sabes si funcionan en PS4? ¿Necesitas un equipo de audio específico para escuchar tus juegos y películas en 7.1? ¿Qué puedes hacer para que tu volante funcione en la nueva consola? Vamos a tratar de averiguarlo.

Que haya consolas nuevas es buena noticia, significa juegos más "bonitos" y más sociales, nuevas ideas, géneros y modelos de negocio (con el tiempo). Tarde o temprano empaquetaremos nuestra vieja PS3 y sus juegos para centrarnos en PS4... Sin embargo PS3 ha estado casi 7 años en el mercado y es muy posible que además de los inevitables Dual Shocks hayamos acumulado toda suerte de periféricos: volantes, headsets, equipos de sonido, teclados... Accesorios que nos han costado un "riñón" y que nos gustaría seguir utilizando, pero para los que, en la mayoría de los casos, el futuro útil no está muy claro. Por ejemplo, ya sabes que los Dual Shock (oficiales o clónicos) no funcionan en PS4 o que los teclados sí funcionan en PS4, pero no necesariamente en los juegos: para ello, como ocurría en PS3, el juego es el que tiene que ser compatible con el uso del teclado...Con este reportaje pretendemos arrojar algo de luz sobre el asunto y dar nociones generales sobre compatibilidades según el tipo de periférico que sea.

Dado que tanto PS4 como algunos periféricos reciben constantes actualizaciones de firmware, existe la posibilidad de que ciertos accesorios que hoy no son compatibles, lo sean en el futuro. La mejor fuente para averiguarlo es siempre el soporte técnico del fabricante del accesorio y las novedades incluidas en las actualizaciones del firmware de PS4. Actualizad regularmente consola y periféricos (los periféricos conectándolos a un PC), ya que durante los próximos meses habrá más probabilidades de que ese volante que ahora no funciona finalmente "arranque" de nuevo o de que ese joystick tan espectacular vuelva a repartir leñazos. PS4 acaba de lanzarse y Sony puede no tener aún muchas prisas en añadir compatibilidad con según qué periféricos, como por ejemplo los volantes, cuando apenas hay juegos de velocidad. Algo que cambiará en cuanto se nutra el catálogo con juegos de conducción.

Separados por "gremios", os hemos preparado un listado bastante completo de los periféricos a la venta que son compatibles con PS4, ya sea porque lo son de forma nativa o bien porque el fabricante y Sony han conseguido que la consola los reconozca. Como hay cientos de pequeños fabricantes y es imposible abarcarlos todos, nos hemos centrado en las marcas principales, que son las que por norma general se encuentran en las tiendas. Obviamente nos habremos dejado algún cacharro en el tintero. Si resulta que tú tienes en casa uno que no está en la lista, prueba a ver. Si se puede, actualiza el periféricos, actualiza tu consola y date una vuelta por los ajustes. Te puedes llevar una buena sorpresa. Y ahora, vamos al grano.



Trastea en "ajustes"

¿Tu periférico no funciona? No tires la toalla. La diferencia entre que un periférico funcione o no puede estar en un simple ajuste. Las instrucciones de configuración son fundamentales, pues las opciones son bastante amplias. Consulta la web del fabricante si son escasas y sobre todo no olvides entrar en la opción "Ajustes" de PS4 y chequear estas opciones.



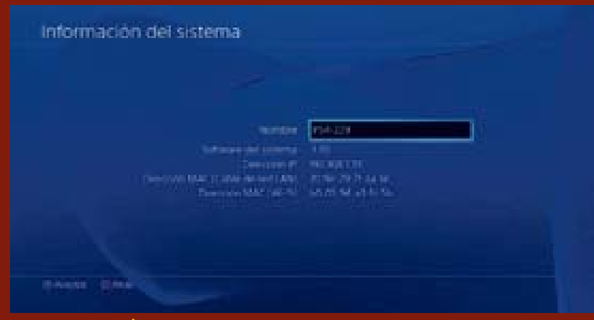
■ **"AJUSTES/DISPOSITIVOS":** desde aquí podrás seleccionar el tipo de dispositivo en concreto que quieres utilizar y configurar algunas opciones importantes. El menú variará según el tipo de dispositivo.



■ **"AJUSTES/SONIDO Y PANTALLA/AJUSTES SALIDA DE AUDIO/SALIDA DE AURICULARES":** si tu headset no funciona bien, se oye bajo o el chat no está operativo, es aquí donde tienes que mirar. Te sorprendería ver la de problemas que se solucionan desde este sencillo menú. No tengas miedo, prueba.

La importancia de las actualizaciones

Hemos elaborado este reportaje dando por hecho que has actualizado el firmware de PS4 a la última versión disponible (1.70 cuando escribimos esto). Muchos problemas de incompatibilidad son simplemente una cuestión de software.



■ **ACTUALIZACIÓN DE PS4:** Sony ha comenzado a dar soporte a bastantes periféricos a través de las actualizaciones de su firmware. Mucho ojo a las que se lanzan antes o después de un juego importante de coches (atentos a *DriveClub*).



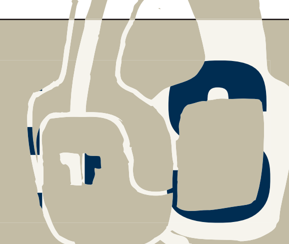
■ **ACTUALIZACIONES DE PERIFÉRICOS:** la mayoría de fabricantes han incorporado a sus webs aclaraciones y esquemas de conexión muy claros sobre sus periféricos. No dudéis en escribirles directamente si no lo tenéis claro. Además, los más importantes publican listas de compatibilidad que actualizan periódicamente.

¿Debo cambiar de equipo de sonido?

Igual que ocurría en PS3, no es necesario disponer de ningún equipo de sonido específico, periférico o adaptador para disfrutar del mejor audio gracias a nuestra consola. Nos basta con un amplificador que tenga entrada HDMI o entrada óptica Puede ser de vuestro fabricante favorito, o el mismo equipo que ya tenéis en casa. La gama es enormes y hay opciones baratísimas y otras carísimas. Preguntad al vendedor de la tienda de electrónica cuál os conviene más según el uso que vayáis a darle, y listo. Eso sí, no olvidéis el cable óptico. Simplemente conectáis la consola al ampli con este cable y en "Ajustes/sonido y pantalla/ajustes salida de audio" indicáis la salida adecuada.



HEADS



Las enormes opciones sociales y el potente multijugador de PS4 han conseguido que en este apartado los fabricantes se haya puesto las pilas. Hay headsets diseñados para PS4, otros compatibles tras una actualización (de la consola o de los propios auriculares) y los que necesitan algún cable para el chat (vendido normalmente aparte) para funcionar. Si ya has actualizado la consola al firmware 1.70 el listado de equipos compatibles ha aumentado considerablemente. Entre ellos están la inmensa mayoría de Turtle Beach, Tritton, Thrusmaster y la propia Sony. Presta especial atención a las webs de los fabricantes y los esquemas de conexión, así como al menú de "Ajustes" de PS4 relativos a este tipo de dispositivos. La clave para su funcionamiento puede estar en una opción determinada o cable específico. Hemos dividido los headsets en tres tipos: los que sólo funcionan para el chat de voz, los estéreo y los surround. Ahora os hablamos de todos ellos. Cuando indicamos que funcionan con actualización, nos referimos al periférico.

Extras que te pueden ayudar

Que PS4 carezca de la salida Multi AV de PS3 afecta a los que tengan una tele tubo, y a muchos propietarios de headsets estéreo, ya que estos se conectaban a las salidas RCA del cable Multi AV. Si tu tele tiene salidas RCA podrás conectar tus headsets a la tele para obtener el sonido del juego y usar el cable de chat (que se vende aparte) para conectarlos al mando. Si tu tele no tiene salida RCA, puedes probar a usar un adaptador de audio. Se conecta al cable óptico de la consola y tiene salidas RCA para conectar los auriculares, convirtiendo la señal digital en analógica. BigBen tienen uno muy "apañao" por 24,95 €

■ Este cable (4,95 €) sirve para que el chat funcione en algunos headsets.

■ El adaptador de audio (29,95 €) convierte el audio digital en analógico.

ólo chat de voz

Turtle Beach Ear Force P4C

TURTLE BEACH | PS4/PS3 | 15 €

Si lo que quieres es claridad en las comunicaciones con tus compañeros de equipo nada mejor que este set mono. Menos "agotador" que unos cascos al uso y hecho con todo el esmero que TB acostumbra en cuanto a materiales y diseño. Ofrece las opciones de chat más usadas.



Gioteck EX-03R Gaming Headset

TRITTON | PS4 | 25 €

Diseño compacto y futurista al máximo para este auricular tipo "móvil". Eso sí, no resulta tan cómodo en largas sesiones como los que optan por una orejera completa y almohadillada. Su precio no es el mejor pero interesará a los que busquen un set poco aparatoso y sin cables.



Tritton Kaiken

TRITTON | PS4 | 20 €

La propuesta de Tritton en esta categoría mantiene la de sus "hermanos", con un diseño y calidad de los materiales por encima de la media. Gracias a la orejera completa son muy cómodos para pasar largas horas charlando con tus amigos.

MODELOS COMPATIBLES

- **TB Ear Force P4C** — Turtle Beach • PS4 • 15 €
- **Tritton Kaiken** — Tritton • PS4 • 20 €
- **Trust GTX304** — Trust • PS4 • 30 €
- **Maxwise Headset Mono** — Maxwise • PS4 • 18 €
- **Gioteck EX-03R Gaming Headset** — Gioteck • PS4 • 25 €



Chat y sonido estéreo

Thrustmaster Y-250CPX

THRUSTMASTER | PS4/PS3 | 80 €

Llamativos en diseño y extremadamente cómodos por sus amplias "orejeras". Tiene como principal baza la contundencia de su sonido, con unas ajas frecuencias que te harán saltar del sofá. Calidad de materiales lejos de los Tritton y TB pero a un excelente precio.

Tritton Kunai

TRITTON | PS4/PS3 | 60 €

Precio muy competitivo para un set más contenido en dimensiones que la media del "sector". Pese a no ser grande, ofrece calidad suficiente tanto de sonido como de materiales y su diseño entre por los ojos. Muy fácil de instalar e ideal para un tipo de jugador medio.

Turtle Bea h Ear Force PX22

TURTLE BE ACH | PS4/PS3 | 75 €

Un set estéreo extremadamente cómodo y muy equilibrado en lo todo lo que ofrece. Calidad de sonido en todas sus frecuencias y un mando que permite regular algunos aspectos del mismo. Un todoterreno que está entre os mejores del mercado por calidad, diseño y precio.

COMPATIBLES

MODELOS ESTÉREO

- **TB Ear Force P12**
  Turtle Beach • PS4 • 60 €
- **TB Ear Force Spectre**
  Turtle Beach • PS4/PS3 • 180 €
- **TB Ear Force Shadow**
  Turtle Beach • PS4/PS3 • 90 €
- **TB Marvel Seven**
  Turtle Beach • PS4/PS3 • 200 €
- **TB Ear Force PX22**
  Turtle Beach • PS4/PS3 • 75 €
- **TB Ear Force PX11**
  Turtle Beach • PS4/PS3 • 60 €
- **TB Ear Force PX21**
  Turtle Beach • PS4/PS3 • 90 €
- **TB Ear Force P11**
  Turtle Beach • PS4/PS3 • 60 €
- **TB Ear Force PX3**
  Turtle Beach • PS4 (con cable de chat)*/PS3 • 150 €
- **TB Ear Force PLA**
  Turtle Beach • PS4/PS3 • 40 €
- **TB Ear Force KILO**
  Turtle Beach • PS4/PS3 • 90 €
- **TB Ear Force Foxtrot**
  Turtle Beach • PS4/PS3 • 110 €
- **TB Ear Force Bravo**
  Turtle Beach • PS4/PS3 • 200 €
- **TB Ear Force X12**
  Turtle Beach • PS4 (con cable de chat)* • 50 €
- **TB Ear Force XL1**
  Turtle Beach • PS4 (con cable de chat)* • 40 €
- **TB Ear Force X32**
  Turtle Beach • PS4 (con cable de chat)* • 100 €
- **TB Ear Force XP300**
  Turtle Beach • PS4 (con cable de chat)*/PS3 • 180 €
- **Tritton Kunai**
  Tritton • PS4/PS3 • 60 €
- **Tritton Kama**
  Tritton • PS4 • 30 €
- **Tritton AX180**
  Tritton • PS4/PS3 • 80 €
- **Thrustmaster Y-250CPX**
  Thrustmaster • PS4/PS3 • 80 €
- **Thrustmaster Y-250C**
  Thrustmaster • PS4 • 45 €
- **Thrustmaster Y-250P**
  Thrustmaster • PS4/PS3 • 50 €
- **Thrustmaster Y-400PW**
  Thrustmaster • PS4/PS3 • 150 €
- **Thrustmaster Y-300**
  Thrustmaster • PS4/PS3 • 80 €
- **Stereo Gaming Headset Starter Kit**
  4GAMERS • PS4/PS3 • 45 €
- **Premium Stereo Gaming Headset**
  4GAMERS • PS4/PS3 • 70 €
- **Wireless Stereo Gaming Headset**
  ARDISTEL • PS4/PS3 • 130
- **AX1 Wired Stereo**
  GIOTECK • PS4 • 45 €
- **EX-06 Wireless Gaming Foldable Headset**
  GIOTECK • PS4 • 95 €

* Para el chat es necesario un cable extra no incluido



Chat sonido urround





Turtle Beach Ear Force XP Seven

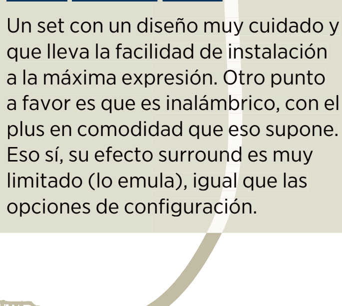
TURTLE BEACH | PS4/PS3 | 280 €

Uno de los mejores sets del mercado que destaca por calidad de sonido, posibilidades y diseño. frece múltiples opciones para ajustar cualquiera variable y presenta un sistema de control muy bien pensado y práctico. Precio Premium, pero que funciona sin más tanto en PS3 como PS4.

Tritton Pro+

TRITTON | PS4/PS3 | 130 €

Uno de los mejores equipos de Tritton y compatible con PS4 directamente. A su excelente diseño y el empleo de materiales de primera hay que añadir que es el único que usa 4 mini-altavoces dentro del auricular, consiguiendo un efecto surround superior a la media.



Sony Pulse

SONY | PS4/PS3 | 160 €

Un set con un diseño muy cuidado y que lleva la facilidad de instalación a la máxima expresión. Otro punto a favor es que es inalámbrico, con el plus en comodidad que eso supone. Eso sí, su efecto surround es muy limitado (lo emula), igual que las opciones de configuración.

MODELOS SURROUND COMPATIBLES

- **TB Ear Force PX4**
  Turtle Beach • PS4/PS3 • 150€
- **TB Ear Force Phantom**
  Turtle Beach • PS4 (con actualización)*/PS3 • 280 €
- **TB Ear Force XP Seven**
  Turtle Beach • PS4/PS3 • 280 €
- **TB Ear Force PX51**
  Turtle Beach • PS4 (con actualización)*/PS3 • 230 €
- **TB Ear Force XP510**
  Turtle Beach • PS4 (con actualización)*/PS3 • 265 €
- **TB Ear Force DP11**
  Turtle Beach • PS4/PS3 • 110 €
- **TB Ear Force DPX 21**
  Turtle Beach • PS4/PS3 • 150 €
- **TB Ear Force PX5**
  Turtle Beach • PS4 (con cable de chat)**/PS3 • 220 €
- **TB Ear Force XP500**
  Turtle Beach • PS4 (con cable de chat)**/PS3 • 270 €
- **TB Ear Force XP400**
  Turtle Beach • PS4 (con cable de chat)**/PS3 • 140 €
- **TB Ear Force X42**
  Turtle Beach • PS4 (con cable de chat)** • 160 €
- **TB Ear Force DX12**
  Turtle Beach • PS4 (con cable de chat)** • 150 €
- **TB Ear Force DXL1**
  Turtle Beach • PS4 (con cable de chat)**• 180 €
- **TB Ear Force TANGO**
  Turtle Beach • PS4 (con cable de chat)**/PS3 • 190 €
- **TB Ear Force X-RAY**
  Turtle Beach • PS4 (con cable de chat)**/PS3 • 130 €
- **TB Ear Force DELTA**
  Turtle Beach • PS4 (con cable de chat)**/PS3 • 185 €
- **Tritton Pro+**
  Tritton • PS4/PS3 • 130 €
- **Tritton 720+**
  Tritton • PS4/PS3 • 150 €
- **Sony Gold Wireless Headset**
  Sony • PS4/PS3 • 100 €
- **Sony Wireless Headset 2.0**
  Sony • PS4/PS3 • 80 €
- **Sony Pulse**
  Sony • PS4/PS3 • 160 €

* Es necesario actualizar el headset
** Para el chat es necesario un cable extra no incluido



VOLANTES

Actualmente, ningún volante de PS3 es compatible con PS4. Suponemos que esta situación empezará a cambiar cuando el catálogo de juegos de velocidad crezca, algo que no debería tardar en ocurrir con la confirmación de la fecha de lanzamiento de *Drive Club* o el prometedor *Project CARS*. Chequead de vez en cuando las webs de los fabricantes del volante que tengáis en casa, porque puede que con una sencilla actualización os funciones en PS4. De momento sólo hay un volante a la venta para la consola, que también funciona en PS3.



T80 DriveClub Edition

THRUSTMASTER | PS4/PS3 | 99,95 €

Es una revisión del conocido T100, un volante de "gama media" y dirigido a jugadores que buscan calidad pero sin muchas complicaciones. Al carecer de force feedback sólo requiere de una conexión USB. Las opciones de configuración de sensibilidad habituales, así como remapeo de botones, a los que se han añadido 2 nuevos, "share" y "options".

MANDOS

En opciones de control, las propuestas oficiales siguen siendo las únicas disponibles ahora mismo. Salvo Move, los mandos, joysticks y cámaras que tengas de PS3 no funcionarán en PS4, aunque estamos seguros que no tardarán en aparecer clones en poco tiempo.





Dual Shock 4

SONY | PS4 | 54,95 €

A todo lo que ya tenía el Dual Shock 3 hay que sumar panel táctil, la luz, altavoz, entrada para auriculares y botón "share". Con estos cambios es lógico que los pads de PS3 no sean compatibles con PS4. Y dudamos que lo sean alguna vez.

PlayStation Camera

SONY | PS4 | 45,99 €

Sustituye a la veterana Eye Toy, a la que supera en todo. Sus dos cámaras integradas permiten una visión estereoscópica, es decir, nos localiza mejor en las tres dimensiones, y sus capacidades para detectar movimientos más sutiles es muy superior. También "escucha" y reconoce algunos comandos de voz. Se puede usar para controlar ciertos aspectos de la consola y en juegos de RA.





Move

SONY | PS4/PS3 | 24,95 €

El único mando de PS3 válido en PS4. Aunque de momento no hay mucho con que aprovecharlo, el futuro se presenta prometedor, sobre todo por su uso con el casco de realidad virtual de Sony.

VARIOS

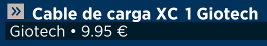
Aquí hemos englobado cables, HUB USB, bolsas de transporte... Algunos de ellos los podréis reciclar de PS3, como la mayoría de los cables, pero otros como las estaciones de carga de PS4 o el stand para mantenerla en vertical, no. Aquí tenéis una muestra de las opciones más curiosas.

Dual Charge Stand Oficial

ARDISTEL | PS4 | 19,95 €

Te permite cargar dos mandos simultáneamente o, simplemente, tenerlos recogiditos mientras no juegas. Especialmente útil sabiendo que, al contrario de lo que ocurría con PS3, con PS4 sí que es posible cargar los mandos con la consola apagada.





- **Cable de carga XC 1 Giotech**
  Giotech • 9.95 €
- **Cable óptico PS4**
  Bigben • 9.95 €
- **Soporte Dual de carga GTX243**
  Trust • 19.95 €
- **Dual Charge Stand Oficial Sony**
  Ardistel • 12.95 €
- **Base de carga dual**
  BigBen • 24.95 €
- **Base de carga SONY**
  Sony • 24.95 €
- **USB Hub 5 puertos**
  Subsonic • 9.95 €
- **Multihub 4xUSB**
  Bigben • 19.95 €
- **HUB USB x5**
  Woxter • 14.95 €
- **Carry Case Oficial Sony**
  Ardistel • 39.95 €
- **Clip para PS Camera Oficial Sony**
  Ardistel • 17.95 €
- **Starter Kit (estuche + cable)**
  Maxwise • 17.95 €



Bolsa oficial de transporte

ARDISTEL | PS4 | 44,95 €

Podrás transportar con total seguridad tu PS4. Se compone de un amplio bolsillo principal para la consola, bolsillos interiores con malla para juegos y un bolsillo central para guardar 2 mandos, cámara y cables. Acolchada, con correa y asa.



Cable USB de carga con 2 salidas

BIGBEN | 9,95 €

Gracias a este cable podrás cargar dos mandos a la vez dejando libre un puerto USB para otros menesteres. Ocupa menos espacio que las estaciones de carga. Recuerda que los cables USB del Dual Shock 3 eran miniUSB y los que necesita el Dual Shock 4 son micro USB.

✉ Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Diferencias en el acabado

¿Hay tanta diferencia entre *Thief* en PS3 y PS4?

@ Elena

EL juego es básicamente el mismo, pero como era de esperar la versión de PS4 ofrece mejor resolución, texturas, efectos y tiempos de carga. Otros detallitos son el uso del panel táctil y la luz de DualShock 4. Algo parecido a comprarse el modelo básico de un coche o la versión de lujo, son iguales... hasta que te fijas un poco. Si tienes las dos consolas, no lo dude, juégalo en PS4. Incluso te recomendaríamos esperar un poco si tienes pensado comprar PS4 en breve. Si no es el caso, en PS3 también lo vas a disfrutar.

■ La versión de PS4 de *Thief* es más recomendable, pero en PS3 también disfrutarás de una buena aventura.

La traca final de Rockstar

¿Tiene pensado Rockstar sacar algo nuevo para PS3?

@ Toni Yáñez

Pues no lo sabemos, pero parece poco probable. Un título del que llevamos oyendo cosas desde 2007 es *Agent*. En teoría iba a aparecer en exclusiva para PS3. Puede que sea el canto del cisne de R* en PS3, pero después de tanto tiempo lo mismo acaba lanzándose en PS4.

Digital contra físico

En el Store está *Ducktales Remastered*, que ahora también sale en formato físico. ¿Hay alguna diferencia entre versiones?

@ Manolo Rodríguez

Ninguna, la versión digital y la de disco ofrecen exactamente el mismo contenido. La versión del Store cuesta 14,99 € y el precio recomendando del disco es de 29,95 € aunque puedes encontrarlo entre 15-25 € dependiendo de la tienda. Hay gente que prefiere tener el juego en físico, por aquello de tener el juego en la estantería y hay quien prefiere descargarlo y listo.



■ Los juegos que son compatibles con la función cross save permiten compartir partidas guardadas entre distintas consolas. *NBA 2K14* no es cross save.

Partida compartida

Me gustaría saber si puedo jugar la misma partida de un juego en PS4 y en PS3. Yo tengo el *NBA 2K14* para PS4 y quiero saber si puedo comprarme el juego para PS3 y jugar con el jugador y el equipo que tengo en PS4.

@ Gonzalo Rodríguez

Los juegos que soportan este tipo de función son los que anuncian Cross-Save, como por ejemplo *Fez*, que tiene una ranura de guardado online que puede compartirse entre PS3, PS Vita y PS4. En el caso de *NBA 2K14* tendrás que avanzar en cada versión del juego por separado. Perdona la curiosidad, pero ¿para qué quieres hacer eso?

El formato perfecto

¿Se pueden imprimir vuestras guías digitales a tamaño estuche o conseguirlas en formato físico?

@ Alberto

No, no se pueden imprimir. Las guías en formato digital tienen que visualizarse desde los quioscos donde las compras y no suelen ofrece esta opción. Tampoco es posible encontrarlas en formato físico, a no ser que coincida con una guía vendida junto a la revista. Si es así, puedes comprar números atrasados con la guía que te interesen en: http://store.axelspringer.es



¿Cuándo podremos jugar con Watch Dogs?

Después de tanto lío, ¿me podéis decir cuándo sale Watch Dogs?

@ Soraya

Originalmente la historia del hacker Aiden Pearce iba a acompañar a PS4 en su debut, pero finalmente Ubisoft decidió retrasar su lanzamiento hasta el 27 de Mayo, lo que supone que el juego habrá estado más o menos unos 5 años en desarrollo. Un periodo largo pero no exagerado para un juego que sale en las consolas de dos generaciones más PC. El motivo detrás del retraso parece estar relacionado con perfeccionar su acabado al máximo. Tras haber visto cómo casi cualquier juego se beneficia de tener más de tiempo de desarrollo, nos parece admirable que Ubisoft haya asumido el coste para tratar de lanzar el mejor *Watch Dogs* posible. Como Miyamoto ha dicho alguna vez, un juego que se retrasa puede llegar a ser bueno, pero uno que se precipita en su lanzamiento será malo para siempre.



■ *Watch Dogs* debería estar a puntito de salir. El 27 de mayo es la fecha fijada por Ubisoft tras su sorprendente retraso en noviembre.



■ *God of War Collection* acercará los dos primeros juegos de la saga a PS Vita. Aún no hemos podido comprobar cómo funcionarán los juegos en la portátil, pero suponemos que irán de lujo. Eso sí, habrá que ver las escenas de vídeo...

» PREGU AS C RTA R SP BRE

¿Por qué la versión de PS3 de *Batman: Arkham Origins* es más barata que la de PS Vita?

@ Hugo

Porque se desarrolló para PS Vita (de hecho, mola más en PS Vita) y todo lo que vendan en PS3 es un extra. La versión de PS3 ha supuesto una inversión pequeña y el riesgo es bajo, ya que sólo sale en formato digital.

¿Se sabe si *J-Stars Victory VS* llegará a Europa?

@ Rascamel

Pese al interés que al parecer tiene para muchos lectores, el juego de lucha que recopila multitud de personajes de distintas franquicias de manga no tiene anunciada su salida fuera de Japón, al menos por ahora.

¿Dónde podría adquirir la banda sonora original de *Assassin's Creed III?*

@ Toni Yáñez

Si no te importa que sea en digital, puedes encontrar las bandas sonoras originales de casi todos los *Assassin's Creed* en iTunes y en tiendas online como Amazon. El precio va de los 5 a los 10 euros.

Dioses HD en portátil

¿Sabéis si *God of War Collection* para PS Vita va a verse tan mal como *Sly Trilogy*?

@ Manuel Susavila

Si exceptuamos las escenas de vídeo, que sí que se ven mal, los gráficos de *Sly Trilogy* cumplen correctamente en PS Vita. Por ahora apenas hemos visto cosas de *GOW Collection*, así que no sabemos si se repetirán los problemas que sí había en otras remasterizaciones (como las ralentizaciones en los *Jak*). Esperemos que el proceso se haya refinado y el acabado sea digno de *GOW*.

La vida de PS Plus en PS3

¿Seguirán regalando juegos de PS3 dentro de PS Plus indefinidamente o nos darán un súper descuento final o algo parecido para despedir el servicio de PS3?

@ Alan

A largo plazo seguramente PS3 se retire de PS Plus, especialmente cuando ya no salgan juegos para ella. Eso sí, hablamos de un futuro lejano. Lo importante será saber cuánto tiempo los suscriptores podrán seguir accediendo a sus juegos y al espacio en la nube, esperamos que sea de modo indefinido. Mientras las ventas de PS3 y sus juegos sigan siendo buenas dudamos de que Sony vaya a tener prisa en darle carpetazo a PS+ en la consola que más ha contribuido al éxito del servicio.

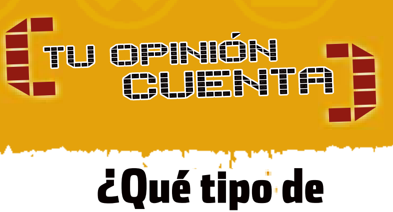
En guerra contra el III Reich

¿Tendrá *Wolfenstein: The New Order* algún modo multijugador online?

@ Carlos Mordillo

Parece ser que la nueva andadura del enemigo jurado del nazismo B.J: Blazkowicz se centrará en el modo historia y no está previsto que incluya modo multijugador de ningún tipo. Después de ver juegos con multijugador que están vacíos al mes de su lanzamiento, o juegos multijugador con campañas raquíticas, es probable que los recursos vayan a estar mejor empleados concentrándolos en un solo apartado.

■ *Wolfenstein The New Order* no tendrá modos multijugador, para centrase de lleno en la campaña.

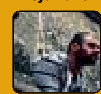


¿Qué tipo de descargas soléis hacer en PS Store?



Me gustan los DLC

Alejandro Nebro Pérez



"La verdad que suelo comprar algunos DLC porque para comprar juegos digitales al mismo precio que físico prefiero tenerlos en mi estantería."

Clásicos de PSone

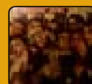
David Sierra



"Aunque me prometo no hacerlo, siempre caigo. Sobre todo clásicos de PSone o descuentos y ofertas de PS + (lo último, *Dishonored GOTY* por 15 €)"

De todo un poco

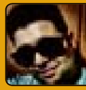
Danmage Spartan



"Prefiero mil veces tener los juegos en formato físico, así que sólo pillo juegos que no salen en formato físico como *Minecraft*, *Ducktales*... Además de DLC, temas, avatares. También tengo PS Plus"

Gangas y clásicos

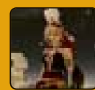
Juan Luis López Paneque



"Miro frecuentemente las ofertas temporales que ponen porque se pueden encontrar grandes gangas como, *Ni No Kuni* el mes pasado. Y casi siempre grandes clásicos de PSone o DLC para mis juegos favoritos."

Demos y ofertas

Antonio Torrente Fernández



"Demos y juegos en oferta. De vez en cuando hay ofertas en as que juegos muy buenos están entre 5 10 euros y es muy difícil resistirse."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué opináis de los juegos Cross Buy? ¿Los compráis habitualmente?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Hay previsto algún DLC para *inFAMOUS Second Son*?
@ Rafael
Hay rumores de que quizá aparezcan nuevos de poderes, pero no están confirmados ni sabemos si habría que comprarlos por separado o serían parte de una actualización.

¿Sabéis si *Deception IV: Blood Ties* llegará con textos traducidos?
@ Cristian García
El juego de laberintos y trampas para PS3 y PS Vita se lanzó el pasado Marzo. Por desgracia, sólo tiene voces en japonés y textos en inglés.

¿Habrá un juego de Playboy en PS3 o Vita?
@ Manolo Rodríguez
No está anunciado, y tras el fallido experimento de *Playboy: The Mansion* en PS2 tampoco parece muy probable, aunque con estas cosas nunca se sabe.

¿Podrán usarse temas dinámicos en PS4 algún día?
@ Mario
El interfaz de PS3 y el de PS4 tienen poco que ver. No contaríamos con ello, y menos cuando PS4 ni siquiera admite usar imágenes como fondo.

¿Cuándo sale el juego *Mad Max*?
@ Hugo
El juego tenía previsto aparecer en PS3 y PS4 durante 2014, pero Warner Bros. ha anunciado en un nuevo trailer que se retrasa hasta 2015. Ojalá los chicos de Avalanche aprovechen ese tiempo extra, porque el juego parece muy prometedor.

¿Cómo puedo borrar un usuario en PS4?
@ Daniel Martínez
En el menú de "Ajustes de la consola", pincha en la última opción, "Inicialización", y ahí busca una opción para eliminar usuarios. Y no nos extraña que tengas esta duda: está realmente escondida.

Más tentáculos que plataformas

¿Saldrá *Octodad* en PS3? Tampoco parece que sus gráficos sean muy next-gen...
@ Susi
Este título independiente se puso a la venta en PC. Se rumoreó que saldría en PS3 y finalmente ha acabado saliendo sólo en PS4. La verdad es que parece más una decisión comercial que otra cosa, su apartado técnico cumple pero no es espectacularmente complejo. No estaría mal verlo aparecer en PS3 o en PS Vita más adelante, algo que podría ocurrir si las ventas acompañan. Y no es el único en esta situación, juegos como *Towerfall Ascension, Mercenary Kings* o el reciente *Trials Fusion* también serían bienvenidos en PS3. Y eso por poner sólo algunos ejemplos.



Octodad: Dadliest Catch es un juego indie disponible en PS Store sólo para PS4. El porqué no se ha puesto a la venta también para PS3, cuando técnicamente parece viable, no lo sabemos.



Cocodrilo en el limbo

Me gustaría saber si *Croc: Legend of the Gobbos* de PSone saldrá en el Store para PS3 y PS Vita.
@ Manolo Rodríguez
No parece muy probable. No todos los juegos de PSone son igual de fáciles de emular, ni todos fueron igual de populares en su día, ni en todos los casos hay un acuerdo legal para publicarlos de nuevo. Cualquiera de estas razones o varias de ellas juntas, pueden estar detrás de que ni *Croc* ni su secuela estén en el Store. Tu mejor opción es hacerte con una copia en disco para jugarlo en PS3. Pero si es en una tele tubo, mejor para Croc.



No todos los juegos de PSone están en PS Store y *Croc* es un ejemplo.

La revista, en casita

Estoy pensando en suscribirme a PlayManía, pero ¿cuánto cuesta la suscripción?
@ Elian Ramos
Actualmente tenemos tres ofertas de suscripción, que puedes consultar tú mismo en http://store.axelspringer.es Pero te las vamos adelantando. Una cuesta 50 euros al año e incluye 12 números de Playmanía + 12 números de Hobby Consolas (y las versiones digitales de ambas). La segunda oferta incluye 12 números y 6 DVD de Dragon Ball por 32 euros. Y si lo que quieres es aprovecharte de un buen precio sin más, puedes suscribirte un año por 28 €.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Gestión de cuentas en Vita

Me compré una tarjeta de memoria de PS Vita que venía con un pack de juegos que yo podía descargar. Para poder meter otra cuenta de PSN en mi PS Vita tengo que formatearla, ¿se pueden hacer copias de juegos descargados?
@ Miguel Guerrero
Puedes hacer copias de seguridad de todos o algunos de tus juegos utilizando el gestor de contenido y una PS3 o mediante la aplicación de PC, pero esto no te permitirá utilizar los juegos en una cuenta de PSN diferente, ya que solo podrás restaurarlos a tu PS Vita si usas la misma cuenta con la que los descargaste. Nuestro consejo es que utilices la cuenta de PSN con la que piensas jugar los juegos para descargarlos.

Inalámbricos y con micro

Me gustaría que me recomendarais unos cascos inalámbricos para PS3 a los que pudiera quitarle el micrófono y salir con ellos sin llevar una "antena".
@ Carlos Mordillo
SI quieres unos cascos lo más portátiles posible, hay muchos modelos de auriculares inalámbricos Bluetooth que incorporan un micrófono que no sobresale. Además podrás utilizarlos con la mayoría de móviles, tabletas o una PS Vita. Con estas características rondan los 100 euro, como los AKG K830 BT, o los Sony DR BT N200M.

Limitaciones de región e idioma

Si compro algún juego japonés de PS4 en Blu ray, ¿podré usarlo en mi PS4?
@ Marc Ortigosa
Los juegos de PS4 no tienen bloqueo por regiones, así que puedes comprar juegos de otros mercados y utilizarlos en tu consola, aunque te expones a que algunas funciones no estén disponibles o no vayan bien, como podría pasar con los modos multijugador online ya que normalmente los servidores se establecen para cada región. Sin embargo, el mayor problema puede ser que el juego no incluya un idioma que podamos entender. Es recomendable investigar un poco antes de comprar, o puedes llevarte la sorpresa de que el juego sólo esté en japonés.

Los auriculares Bluetooth funcionan perfectamente en PS3. Y si son "recogiditos" puedes salir con ellos.



■ *Minecraft PlayStation 3 Edition* no deja de actualizarse. Lleva ya 14 actualizaciones con todo tipo de mejoras y en PlayStation Store hay disponibles 5 packs de texturas y aspectos. Por ejemplo, puedes encarnar a Nathan Drake...

Los cubos se actualizan

¿Va a salir algún pack más de skins o de texturas para *Minecraft* de PS3?

@ Carlos Mordillo

Desde que el juego apareció se han ido lanzando packs de texturas y aspectos, que están disponibles en el Store a precios que oscilan entre 0,99 € y 1,99 €. En total hay cinco paquetes y el último incluía, entre otras muchas cosas, aspectos de Nathan Drake, personajes de Killzone y también de Sly Cooper y texturas plásticas. Además de los packs de pago, habido un total de 14 actualizaciones. El plan parece ser que la versión de PS3 vaya adquiriendo en la medida de lo posible las mismas opciones que la versión de PC, aunque sea con cierto retraso, ya que las actualizaciones de consola requieren pasos adicionales antes de su lanzamiento.

Portátil como mando

Hola playmaníacos, ¿qué juegos son compatibles con la función Cross-Controller?

@ Meorshinsilla

Si hablamos de PS3, en *LittleBigPlanet 2* esta opción está disponible mediante un DLC de 4,99 € que incluye niveles y opciones específicas para PS Vita, algo parecido a lo que pasa con su pack de PS Move. En *Guacamelee* se muestra el mapa en la pantalla de PS Vita mientras lo juegas en PS3. Y también puedes usar PS Vita para jugar en *Sly Cooper* y *Ultimate Marvel vs Capcom 3*. No ha sido una opción muy explotada en PS3, aunque es algo que está cambiando con PS4.

Como sabes, con PS Vita puedes jugar cualquier juego de PS4, gracias al uso remoto. No es que uses la consola como mando, no es cross-controller, es que ves en la pantalla de PS Vita el juego (y los menús de PS4) y puedes jugar incluso con la tele apagada y en otra habitación. Cuando activas esta opción en PS Vita puedes elegir utilizar el "Uso a Distancia" o "Usar Vita como segunda pantalla". En este último caso, muchos de los juegos de PS4 que aceptan dos jugadores en local pueden jugarse usando PS Vita como si fuera un segundo Dual Shock 4, por ejemplo, los *LEGO* o *Knack*.



¿Saldrá este año *Rogue Legacy*?

@ Manu

Este representante de los roguelike debería llegar este año a PS3, PS4 y PS Vita. Todavía no sabemos si el lanzamiento será simultáneo, ni si será Cross-Buy.

¿Habrá más juegos de *Skylanders*?

@ Juan Pablo

La próxima entrada en la franquicia se titula Skylanders: Trap Team y aparecerá en PS3 y PS4 en Octubre, incluyendo trampas para atrapar villanos, además nuevas figuras. Pero seguimos sin tener versión de PS Vita.

¿Va a salir *The Wolf Among Us* en PS Vita?

@ Manu

Originalmente se anunció para finales de 2013 junto con la versión de iOS, que ya lleva a la venta una buena temporada. Ahora que ya hay dos episodios de la temporada 2 de *The Walking Dead* para la portátil, es posible que quieran acabar esa serie antes de pasar a *The Wolf Among Us*. O quizá prefieren esperar a lanzar todos los episodios, como se hizo con la primera temporada de *TWD*.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

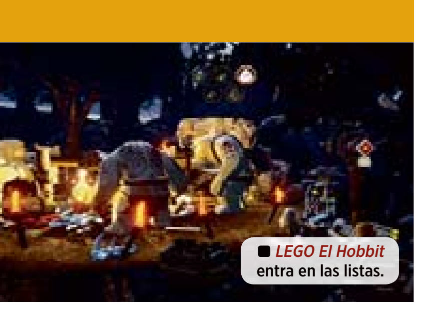
DEL 1 AL 30 DE ABRIL. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS3



Call of Duty Ghosts recupera posiciones.

1. COD: h sts Edición Free Fall ↑
2. Far r Essentials ↑
3. ran T rism ↑
4. Assassin's Creed IV Ed Es ↑
5. NBA 2K14 ↑
6. Fin l F nt s X/X-2 HD ↓
7. F-12 1 Classics Edition ↑
8. LEGO The Hobbit N
9. FIFA 14 ↓
10. Assassin's Creed III Essentials ↑



LEGO El Hobbit entra en las listas.



PS3

ACCIÓN

DEAD ISLAND RIPTIDE — ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos... NOTA **86**

DMC DEVIL MAY CRY — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dante regresa a la acción con una aventura muy convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo NOTA **90**

DRAGON'S CROWN
» ATLUS » 51,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un beat'em up como los de antes, puesto al día de manera magistral. La versión de Vita es igual de buena y más barata. NOTA **92**

DYNASTY WARRIORS 8: XTREME
» TECMO KOEI » 39,95 € » 1-2 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

La expansión de *DW8* no incluye sus contenidos, pero sí cinco nuevos personajes, una campaña nueva... NOTA **69**

EARTH DEFENSE FORCE 2025
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +12 AÑOS

Defiende la Tierra de aliens tamaño XXL en este loquísimo juego de acción de discreta factura técnica. Y en inglés. NOTA **78**

KILLER IS DEAD
» DEEP SILVER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Humor y estética muy particular que gustará a los fans de Suda51. Lástima que la mecánica de lucha sea simple. NOTA **84**

MAX PAYNE 3 — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. NOTA **96**

METAL GEAR RISING REVENGEANCE — ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto. NOTA **85**

NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE — ¡Precio especial!
» TECMO KOEI » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Poco inspirado beat' em up que solventa algunos defectos del original, pero con los mismos fallos "de base". NOTA **78**

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente. NOTA **87**

YAIBA NINJA GAIDEN Z
» TECMO KOEI » 69,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un *Ninja Gaiden* a la altura: acción frenética, buen sistema de combate y dificultad alta. Y con estética cel-shaded. NOTA **80**

ROL

DARK SOULS II
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de rol de acción tan fascinante como difícil. Te atrapa y no te suelta desde la primera partida. NOTA **92**

FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTER
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Dos de las últimas joyas clásica de la saga (para PS2), ahora en HD. Más de 200 horas del mejor rol japonés. NOTA **88**

NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. NOTA **93**

SOUTH PARK: LA VARA DE LA VERDAD
» UBISOFT » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un capítulo de South Park de varias horas de duración y con la forma de un gran RPG y con el humor de la serie. NOTA **90**

THE WITCH AND THE HUNDRED KNIGHT — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un curioso juego de rol de acción cuya principal pega es que nos llega en inglés. Los hay mucho mejores en PS3. NOTA **70**

TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA **98**

LUCHA

DRAGON BALL Z: BATTLE OF Z
» BANDAI NAMCO » 66,99 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Dirigido a los fans y enfocado al multijugador online. Le falta multijugador offline y le sobra "caos" en pantalla. NOTA **80**

INJUSTICE GODS AMONG US ULTIMATE ED.
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La versión con todo el DLC de este espectacular juego de lucha con héroes de DC en combates a lo *Mortal Kombat*. NOTA **93**

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE ALL STAR BATTLE — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Muy espectacular y fiel al manga, pero como juego de lucha, los hay mejores. Para fans de la obra original. NOTA **82**

STREET FIGHTER X TEKKEN — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. NOTA **94**

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 — ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. NOTA **93**



3 razones para tener ...
Copa Mundial de la FIFA 2014

Play ¡El juego del mes!





1. LICENCIA. El juego cuenta con la friolera de 203 selecciones nacionales y recrea tanto el Mundial de Brasil como la fase de clasificación, con numerosos desafíos "reales".

2. PURA SAMBA. La recreación de los estadios del campeonato y el ambiente que se respira en las gradas son los mejores que se hayan visto jamás en un juego de fútbol.

3. BICAMPEONATO. España ganó su primer Mundial en Sudáfrica, y el mes que viene tratará de revalidarlo en Brasil. Gracias al juego, se puede ir adelantando el trabajo.

AVENTURAS



ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego enorme y completo, aunque repite muchos esquemas del pasado. Si os va la saga, no os decepcionará.
NOTA 89

BATMAN ARKHAM ORIGINS — ¡Precio especial!
» WARNER » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una gran aventura, en la línea de la saga. Aunque aporta pocas novedades es muy largo y completo.
NOTA 92

BEYOND: DOS ALMAS — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura única y diferente, casi una película interactiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento.
NOTA 91

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una de las mejores aventuras de PS3. Toma lo mejor de *Uncharted* o *God of War* y lo pule con el toque *Castlevania*.
NOTA 95

DISHONORED GOTY — ¡Precio especial!
» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona que atrapa por su diseño y posibilidades y más esta edición con contenido extra.
NOTA 94

GOD OF WAR ASCENSION
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gran aventura que sigue el estilo de las anteriores. Sólo innova en el sistema de combate y añadir multijugador.
NOTA 90



GTA V
» ROCKSTAR » 59,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Estamos ante el top de la generación. La aventura con más posibilidades y más impresionante técnicamente de PS3.
NOTA 98

L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC.
NOTA 92



LEGO MARVEL SUPER HEROES
» WARNER » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Más de 100 héroes y villanos de Marvel se ponen a nuestra disposición en un explosivo cóctel de acción y puzzles.
NOTA 89

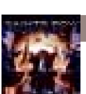
METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un aperitivo de *The Phantom Pain* que se disfruta... las dos horas que dura. Es rejugable, pero aún así, caro.
NOTA 77



RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible.
NOTA 98



RESIDENT EVIL 6 — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel.
NOTA 92



SAINTS ROW IV — ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una orgía de explosiones, situaciones imposibles y buen humor. Un "sandbox" variado, divertido y sorprendente.
NOTA 90



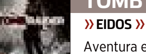
THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse.
NOTA 95



THE WALKING DEAD
» BADLAND » 30,90 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica puesta al día que pone todo el énfasis en la narración y tu relación con los personajes.
NOTA 90



THIEF
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un estupenda aventura que nos convierte en un ladrón maestro del sigilo. La única pega: gráficamente justito.
NOTA 85



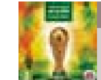
TOMB RAIDER
» EIDOS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y es técnicamente brutal.
NOTA 93



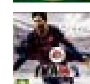
UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción.
NOTA 96



DEPORTIVOS



COPA MUNDIAL DE LA FIFA BRASIL 2014 — ¡Nuevo!
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-7 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Como juego de fútbol basado en el Mundial es excelente. Pero no deja de ser una "expansión" a precio de novedad.
NOTA 81



FIFA 14
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
EA Sports culmina su gran proyecto futbolístico en PS3 con otro simulador que mejora aún más lo visto en los anteriores.
NOTA 94

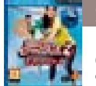
GRAND SLAM TENNIS 2 — ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad.
NOTA 84



NBA 2K14
» 2KSPORTS » 59,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
La mejor saga de basket se gana otro anillo con un soberbio simulador que añade nuevos modos y equipos europeos.
NOTA 94



PRO EVOLUTION SOCCER 2014
» KONAMI » 49,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un buen juego de fútbol, pero que no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación...
NOTA 83



SPORTS CHAMPIONS 2
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
6 deportes para disfrutar con Move, especialmente en compañía. Divertido, aunque un poco corto.
NOTA 81





PERIFÉRICOS DE PS3

PADS

1. **Dual Shock 3** — SONY — 59,95 €



El mando oficial de PS3 sigue siendo la mejor opción, el más duradero y fiable aunque haya modelos más baratos que se acercan bastante a sus prestaciones

2. **Pro Controller Camo Ed.** — SUBSONIC — 29,95 €
3. **Pro Circuit Controller** — MADCATZ — 99,95 €
4. **Gamepad Bluetooth Ruber** — WOXTER — 29,95 €
5. **Controller VX2 Bluetooth** — GIOTECH — 29,95 €

VOLANTES

1. **Logitech G27** — LOGITECH — 299,99 €

Un volante de gama alta, de gran calidad y múltiples opciones. Para muy fans.



2. **Thrustmaster T500 RS** — THRUSTMASTER — 499,90 €
3. **Speedracer Evolution** — ARDISTEL — 59,95 €
4. **T100 Force Feedback** — THRUSTMASTER — 124,95 €
5. **Ferrari Racing Wheel** — THRUSTMASTER — 59,95 €

HEADSETS

1. **Ear Force XP Seven** — TURTLE BEACH — 279,90 €

Son los cascos más utilizados por los "gamers" profesionales... por algo será. Calidad superior en todos los aspectos... y eso se paga.



2. **Tritton Pro+** — MADCATZ — 179,95 €
3. **Turtle Beach PX51** — TURTLE BEACH — 249,90 €
4. **Tritton 720+** — MADCATZ — 149,95 €
5. **Thrustmaster Y-300P** — THRUSTMASTER — 79,95 €



Los 4 mejores juegos...



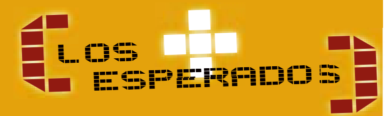
1 Tokyo Jungle

Esta extraña y surrealista aventura ambientada en un Tokio devastado en la que el reino animal vuelve a alzarse con todo el protagonismo se lleva la palma en el extraño ránking que os hemos preparado este mes. Distintas razas de perros, hienas, leones, ciervos... campan a sus anchas por las calles.

2 Octodad: Dadliest Catch

Y si *Tokyo Jungle* os parece raro... ¿qué opináis de *Octodad*? En él nos ponemos en la piel (mejor dicho, en los tentáculos) de un pulpo que tiene que apañárselas para ocultarle a su familia su condición de cefalópodo mientras evita que un cruel cocinero le cocine “a la gallega”. Casi “ná”, ¿verdad?

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**

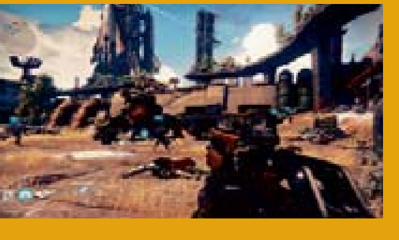


Los esperados

1 Destiny

» PS3/PS4 » ACTIVISION » SHOOT'EM UP » 9 DE SEP.

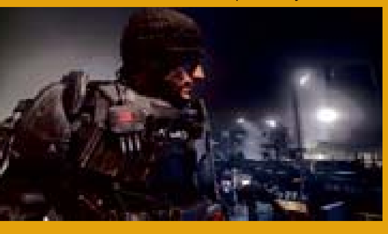
Suponemos que habréis alucinado con nuestro reportaje exclusivo sobre este shooter que promete redefinir el género. Nosotros también cuando lo vimos.



2 CoD Advanced Warfare

» PS3/PS4 » ACTIVISION » SHOOT'EM UP » 4 DE NOV.

Y no menos sorprendente ha sido el anuncio oficial del nuevo *Call of Duty*, que nos llevará a una guerra todavía más “moderna” con exoesqueletos y todo.



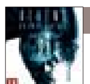
3 DriveClub

» PS4 » SONY » VELOCIDAD » 7 DE OCTUBRE

Uno de los juegos que protagonizó nuestro reportaje de “Los más polémicos” del mes pasado ya es menos polémico porque tiene fecha (7 de octubre) y... ¡Pintaza!

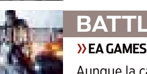


Shoot'em up



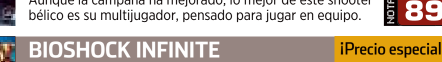
ALIENS COLONIAL MARINES
» SEGA » 39,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial. NOTA **75**

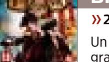


BATTLEFIELD 4
» EA GAMES » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aunque la campaña ha mejorado, lo mejor de este shooter bélico es su multijugador, pensado para jugar en equipo. NOTA **89**



BIOSHOCK INFINITE — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

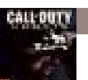


Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. NOTA **95**

BORDERLANDS 2 GOTY
» 2K GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

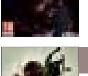


Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible. NOTA **94**



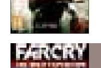
CALL OF DUTY GHOSTS
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran shooter bélico con espectacular puesta en escena y divertido desarrollo y multijugador. Pero no aporta nada. NOTA **87**



CRYSIS 3 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. NOTA **89**



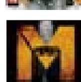
FAR CRY EXCURSIÓN SALVAJE
» UBISOFT » 39,95 € » 2-14 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una recopilación que incluye *Far Cry HD, Far Cry 2, Far Cry 3* y la expansión *Blood Dragon*. Ríos de diversión. NOTA **91**



KILLZONE 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. NOTA **91**



METRO LAST LIGHT — ¡Precio especial!
» THQ » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter atípico que concede tanta importancia a la trama como a la acción. Lástima de fallos en la IA... NOTA **82**



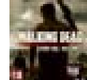
PORTAL 2 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle “disfrazado” de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA **91**



RAGE — ¡Precio especial!
» BETHESDA » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. NOTA **91**



THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTINCT
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS



Gustará a los fans más acérrimos de la serie, aunque su desarrollo es bastante lento y tiene fallos técnicos. NOTA **68**

Velocidad

DRIVER SAN FRANCISCO — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. NOTA **90**



F-1 2013
» CODEMASTERS » 64,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS



Un sueño para los amantes de la F-1: realista, con un gran sistema de control, todas las licencias, coches clásicos... NOTA **90**

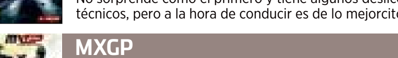
GRAN TURISMO 6
» SONY » 69,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

GT se despide de PS3 con una gran entrega que mantiene sus virtudes de siempre y añade importantes novedades. NOTA **91**

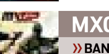


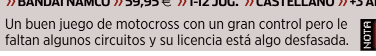
GRID 2 — ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 19,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

No sorprende como el primero y tiene algunos deslices técnicos, pero a la hora de conducir es de lo mejorcito. NOTA **90**



MXGP — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 59,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS





Un buen juego de motocross con un gran control pero le faltan algunos circuitos y su licencia está algo desfasada. NOTA **66**



NEED FOR SPEED RIVALS
» EA GAMES » 69,95 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular y vibrante arcade de carreras en el que podremos ser tanto pilotos ilegales como policías. NOTA **88**



RIDGE RACER UNBOUNDED — ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un “destructivo” arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. NOTA **84**



WRC 4
» MILESTONE » 39,95 € » 2-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de rallies notable, aunque su flojo apartado gráfico le resta puntos. Aún así, los fans lo van a disfrutar. NOTA **76**



Varios

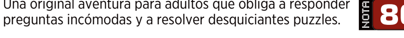


BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS



El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado. NOTA **90**

CATHERINE — ¡Precio especial!
» ATLUS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS



Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles. NOTA **86**



DECEPTION IV BLOOD TIES
» TECMO » 59,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego, entre la acción y la estrategia, con gráficos muy normalitos, pero un divertido desarrollo. NOTA **79**

protagonizados por animales



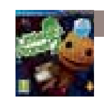
A Dog´s Life

Si te quejas de que en tu vida diaria te tratan "como a un perro", en este juego de PS2 aprendimos precisamente lo que es eso, en una simpática aventura en la que podíamos controlar y/o interactuar con hasta 15 razas con distintas habilidades. Incluso podíamos olfatear para seguir rastros.



Mr. Moskeeto

Y en PS2 también tuvimos propuestas tan surrealistas como *Tokyo Jungle* u *Octodad*. Y si no nos creéis, echadle un ojo a esta rareza en la que manejamos a un mosquito. Fue uno de los cinco juegos del sello Fresh Games, una iniciativa de Eidos para acercar curiosidades niponas al mercado occidental.



LITTLEBIGPLANET 2 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

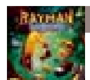
Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores. NOTA 95

JUST DANCE 2014
» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Empuña tu Move y baila al ritmo de los mejores artistas actuales y clásicos. Tan limitado como siempre en PS3. NOTA 78

PUPPETEER
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un plataformas con momentos geniales y un original apartado artístico al que le falta ritmo y es demasiado corto. NOTA 84



RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Rescata el espíritu de los plataformas 2D clásicos y los actualiza con un ritmo y una gracia que ya quisieran muchos. NOTA 91



ROCKSMITH 2014
» UBISOFT » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres aprender a tocar tu guitarra o bajo de verdad con tu PS3, éste es tu juego. Es mejor que el anterior. NOTA 85

SONIC GENERATIONS — ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad. NOTA 86



X-COM ENEMY WITHIN
» 2K GAMES » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de estrategia de PS3 vuelve "renovado" con nuevos añadidos que hacen que parezca distinto. NOTA 88

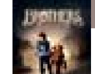


PS STORE



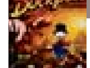
BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. NOTA 91



BROTHERS: A TALE OF TWO SONS
» STARBREEZE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Exploración y puzzles en una aventura en la que manejamos a dos personajes a la vez. Lástima que sea corto. NOTA 75



DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto. NOTA 89



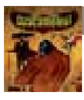
DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos. NOTA 85



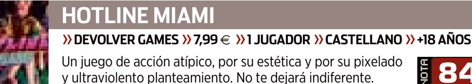
FAR CRY 3 BLOOD DRAGON
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se basa en *Far Cry 3* y tiene las mismas mecánicas, pero su nueva estética y delirante desarrollo resultan refrescantes. NOTA 80



GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

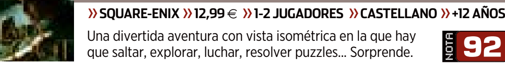


HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, por su estética y por su pixelado y ultraviolento planteamiento. No te dejará indiferente. NOTA 84

JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje. NOTA 90



LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... Sorprende. NOTA 92

LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. NOTA 89



MINECRAFT
» MOJANG » 18,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un "sandbox" puro y repleto de posibilidades que seducirá sobre todo a las mentes más creativas. Pruébalo. NOTA 85

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. NOTA 90



RAIN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura original, ensoñadora y con buenas ideas que se hace corta y facilona para el "jugador medio". NOTA 78



SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA 75

STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras. NOTA 89

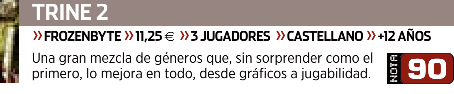


THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente. NOTA 85

THOMAS WAS ALONE
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto... NOTA 82



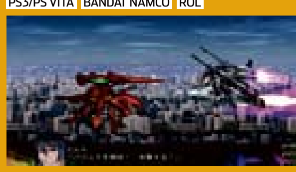
TRINE 2
» FROZENBYTE » 11,25 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad. NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **3rd Super Robot Wars Z Jigoku-hen** (N) — PS3/PS VITA | BANDAI NAMCO | ROL

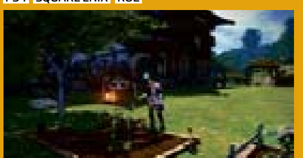


Los robots gigantes siguen siendo toda una garantía de éxito en Japón, ya sean en RPG o en juegos de acción.

2. **Juusanshi Engi Engetsu Sangokuden 2** (N) — PSP | IDEA FACTORY | ACCIÓN
3. **Metal Gear Solid V: Ground Zeroes** (↓) — PS3/PS4 | KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Sengoku Musou 4** (↓) — PS3 | TECMO KOEI | ACCIÓN
5. **J-Stars Victory Vs.** (↓) — PS3/PS VITA | BANDAI NAMCO | LUCHA

EE.UU.

1. **Final Fantasy XIV A Realm Reborn** (N) — PS4 | SQUARE ENIX | ROL

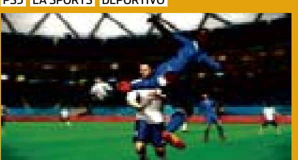


El rol y los deportes son los dos géneros que dominan este mes el mercado estadounidense, junto a *Infamous SS.*

2. **Conception II: Children of the Seven Stars** (N) — PS VITA | ATLUS | ROL
3. **Infamous: Second Son** (↓) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **MLB 14: The Show** (N) — PS4 | SONY | DEPORTIVO
5. **Copa Mundial de la FIFA Brazil 2014** (N) — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

EUROPA

1. **Copa Mundial de la FIFA Brazil 2014** (N) — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

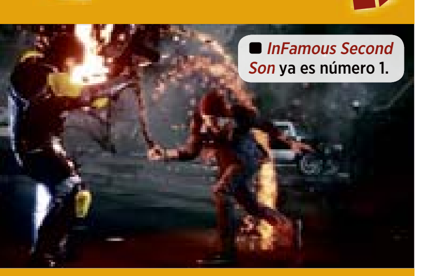


Y cómo no, en Europa reina el fútbol ya que falta muy poco para que arranque el Mundial. Destaca la entrada de *FFXIV*.

2. **FIFA 14** (↑) — PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **Infamous: Second Son** (↓) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Final Fantasy XIV A Realm Reborn** (N) — PS4 | SQUARE ENIX | ROL
5. **Trials Fusion** (N) — PS4 | UBISOFT | VELOCIDAD

DEL 1 AL 30 DE ABRIL. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4


InFamous Second Son ya es número 1.

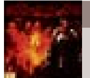
1 InFamous Second Son N
2 FIFA 14
3 NBA 2K14
4 M V: r n Z r s
5 Need For Speed Rivals
6 B ttl fi l 4
7 Tri ls F si n N
8 LEGO El Hobbit N
9 FFXIV A Realm Reborn N
10 ll f D t : h sts


FFXIV llega a PS4 y triunfa.

PS4

AVENTURA / ROL


ASSASSINS CREED IV: BLACK FLAG
» UBISOFT » 79,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox de piratas, tan completo y divertido como el de PS3 y aún más vistoso, pero lejos de potencial de PS4. NOTA 85


BOUND BY FLAME
¡Nuevo!
» BADLAND GAMES » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de rol de acción que sin ser original sabe cómo enganchar a los roleros. Técnicamente parece de PS3. NOTA 79


FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN
» SQUARE ENIX » 34,99 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol masivo que permite importar tu partida de PS3. Está en inglés y requiere cuotas mensuales. NOTA 89

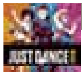
INFAMOUS SECOND SON
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un sandbox de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA 87

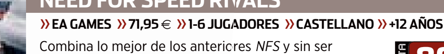
METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Big Boss se estrena en PS4 con una aventura intensa, divertida, pero brevísima. Una demo de *The Phantom Pain*. NOTA 78

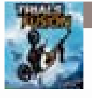
THIEF
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1- JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sigilo y parkour en primera persona para una aventura original, completa y con muchas alternativas. NOTA 90


TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION)
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico. NOTA 88

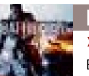
VARIOS


JUST DANCE 2014
» UBISOFT » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS
Baila al ritmo de más de 40 temas usando el mando PS Move y la cámara PlayStation y hasta el micro de SingStar. NOTA 75


NEED FOR SPEED RIVALS
» EA GAMES » 71,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Combina lo mejor de los anteriores *NFS* y sin ser sorprendente ni original es divertido de principio a fin. NOTA 86


TRIALS FUSION
» UBISOFT » 39,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
A lomos de una moto de trial debemos superar pistas plagadas de obstáculos. Divertido y con editor. NOTA 85

SHOOT'EM UP


BATTLEFIELD 4
» EA GAMES » 69,95 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor shooter para PS4, con una gran ambientación, geniales modos online para 64 y gran apartado técnico. NOTA 89

CALL OF DUTY: GHOSTS
» ACTIVISION » 72,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El último *COD* no aporta nada nuevo a la saga, pero sigue siendo divertido. Muy similar a la versión de PS3. NOTA 79


KILLZONE: SHADOW FALL
» SONY » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga se estrena en PS4 con un shooter de notable factura técnica e interesantes mecánicas, pero muy lineal. NOTA 85

ACCIÓN

DYNASTY WARRIORS 8 (COMPLETE EDITION)
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Las batallas multitudinarias y machacabotones de siempre, pero más fluidas y espectaculares. NOTA 77

INJUSTICE: GODS AMONG US: ULTIMATE EDITION
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS
Un gran juego de lucha, muy completo y divertido, protagonizado por los héroes de DC. Es clavadito al del PS3. NOTA 85

KNACK
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. NOTA 78


LEGO EL HOBBIT
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Las dos primeras pelis, construidas con piezas de LEGO. Tan divertido como siempre, pero con poca innovación. NOTA 79

LEGO LA PELÍCULA: EL VIDEOJUEGO
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una divertida versión de la película, pero más corto y limitado que otros juegos *LEGO* e idéntico al de PS3. NOTA 70

LEGO MARVEL SUPERHÉROES
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una delicia por lo bien que recrea el universo Marvel, largo y divertido, aunque es idéntico a la versión de PS3. NOTA 80

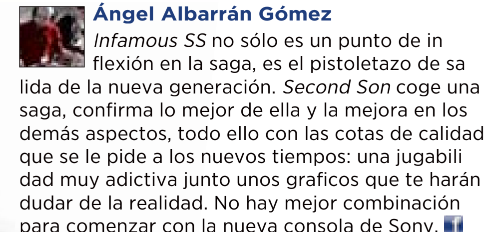
RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas 2D brillante en su diseño y muy divertido y duradero, eso sí, igualito a la versión de PS3. NOTA 88

SKYLANDERS SWAP FORCE STARTER PACK
» ACTIVISION » 76,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Acción y plataformas con el atractivo de usar distintas figuras que se convierten en los personajes del juego. NOTA 79

¿Y tú c mo untua ías a...



El comienzo de PS4



Ángel Albarrán Gómez

Infamous SS no sólo es un punto de inflexión en la saga, es el pistoletazo de salida de la nueva generación. *Second Son* coge una saga, confirma lo mejor de ella y la mejora en los demás aspectos, todo ello con las cotas de calidad que se le pide a los nuevos tiempos: una jugabilidad muy adictiva junto unos graficos que te harán dudar de la realidad. No hay mejor combinación para comenzar con la nueva consola de Sony.


NOTA 90 **No hay mejor combinación, ni mejor regalo, que empezar a disfrutar de la nueva consola de Sony con este auténtico juegazo que es *Infamous: Second Son*.**

No es nueva generación

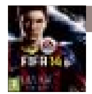


Alejandro Arranz García

Ofrece una buena historia repleta de momentos emocionantes y personajes profundos. Hay variedad de poderes y de cosas que hacer con ellos pero no hay demasiada libertad y el juego se hace corto. Y la toma de decisiones es muy limitada y el personaje no es verosímil de villano. Eso sí, gráficamente impresiona y utiliza la mayoría de funciones de PS4 como el panel táctil, el audio del mando al absorber poderes...


NOTA 83 **Gráficamente impresiona (expresiones faciales, efectos de partículas, lluvia, fuego...), pero echo en falta más libertad. La toma de decisiones es limitada y es corto.**

DEPORTIVOS



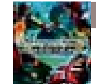
FIFA 14
» EA SPORTS » 71,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran juego de fútbol, pero idéntico al de PS3, salvo por alguna mejora gráfica y pérdida de ciertas opciones. NOTA **86**

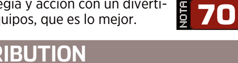

NBA 2K14
» 2K SPORTS » 69,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor deportivo del catálogo de PS4, con una espectacular recreación de la NBA y geniales modos de juego. NOTA **90**


NBA LIVE 14
» EA SPORTS » 71,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Malas animaciones, bugs, pocas opciones de juego... No es el juego que esperábamos para el regreso de la saga. NOTA **56**


PS STORE





AWESOMENAUTS ASSEMBLE!
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1-6 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Entretenida mezcla de estrategia y acción con un divertido modo multijugador por equipos, que es lo mejor. NOTA **70**




BLACKLIGHT RETRIBUTION
» DEEP SILVER » GRATIS » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter divertido, aunque nada innovador. Lo es que los micropagos se hacen imprescindibles para avanzar. NOTA **60**



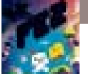
CONTRAST
» DEEP SILVER » GRATIS » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla originales puzzles en un mundo de fantasía con el sabor de un plataformas clásico, pero es muy corto. NOTA **73**


DEAD NATION APOCALYPSE EDITION
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran juego de acción, genial a dobles. Es más bonito que el de PS3 e incluye el DLC que añade niveles y armas. NOTA **79**




DOKI DOKI UNIVERSE
» HUMAN NATURE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Tanto en su planteamiento como en su puesta en escena, una original propuesta que analiza tu personalidad. NOTA **75**

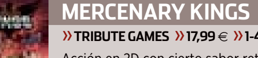

DONT'S STARVE: CONSOLE EDITION
» KLEI » 13,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS
Una original propuesta, en la que el objetivo es sobrevivir, cazando, construyendo... Cuando mueras, a empezar. NOTA **79**

FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA **92**


CHILD OF LIGHT
¡Nuevo!
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Rol de acción con una cuidada dirección de arte pero con unas mecánicas algo manidas. Aún así, convence. NOTA **80**


KING ODDBALL
» 10TONS » 6,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original puzzle mejorado con respecto a la versión de PS Vita con desafíos basados en la física y en los reflejos. NOTA **68**



MERCENARY KINGS
¡Nuevo!
» TRIBUTE GAMES » 17,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Acción en 2D con cierto sabor retro que se disfruta más con amigos ya que sus misiones se hacen algo repetitivas. NOTA **80**


OCTODAD: DADLIEST CATCH
¡Nuevo!
» YOUNG HORSES » 13,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Manejar a un pulpo en tareas cotidianas es gracioso, absurdo y original. Lástima que sea corto y poco rejugable. NOTA **72**


OUTLAST
» RED BARRELS » 18,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de terror en primera persona que agobia lo suyo: sólo podemos huir y resolver puzzles. Pelín corto. NOTA **82**




PURE CHESS
» VOOFOO » 5,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Nunca has visto un juego de ajedrez tan detallado (1080 p y a 60 fps). Para este viaje no hacían falta estas alforjas... NOTA **66**


RESOGUN
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor. NOTA **87**




STRIDER
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una versión en HD del clásico de las recreativas. Acción y plataformas en 2D, desafiante y duradero. NOTA **85**

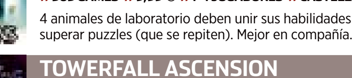


STRIKE SUIT ZERO DIRECTOR'S CUT
» BORN READY » 11,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego de naves más completo y duradero que en PS3, pero repetitivo y poco vistoso. Y si ya lo has jugado... NOTA **67**

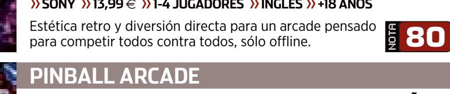


STEALTH INC: ULTIMATE EDITION
» CURVE » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Esta edición de PS4 incluye 120 niveles de plataformas y puzzles, mientras que en PS3 y PS Vita "sólo" hay 80. NOTA **70**


STEAMWORLD DIG
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Cava en busca de materiales para mejorar y cavar más profundo en este original juego con aire "steampunk". NOTA **78**

TINY BRAINS
» 505 GAMES » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
4 animales de laboratorio deben unir sus habilidades para superar puzzles (que se repiten). Mejor en compañía. NOTA **68**



TOWERFALL ASCENSION
» SONY » 13,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Estética retro y diversión directa para un arcade pensado para competir todos contra todos, sólo offline. NOTA **80**

PINBALL ARCADE
» SYSTEM 3 » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
22 mesas de pinball clásicas con la licencia de los más prestigiosos fabricantes y con una gran física de la bola. NOTA **80**

Infamous Second Son?



Cumple mis expectativas

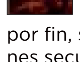
Eloy López

Infamous: Second Son ha cumplido con mis expectativas. Una estupenda aventura de acción muy bien trabajada, con una historia de fondo buenísima, personajes carismáticos, una jugabilidad excelente y un apartado técnico brutal. Los poderes, originales y vistosos, ponen la guinda a este juego. No se me ocurre mejor manera de empezar tu aventura en PlayStation 4 que con *Infamous: Second Son.* No os arrepentiréis.



Infamous Second Son es lo mejor que tiene la nueva consola de Sony ahora mismo. Es el juego con el que yo recomiendo estrenarla. No os vais a arrepentir.

Tiene cosas mejorables



Ignacio Moya Viveros

Infamous: Second Son luce una historia muy bien llevada con unos gráficos que, por fin, son de nueva generación aunque las misiones secundarias no son ni muy variadas ni muy originales. Y lamentablemente como sandbox tampoco es que sea muy duradero aunque te lo puedas acabar con las dos variantes, héroe o infame. La banda sonora es notable menos la canción de los créditos que es increíblemente buena.



Me han gustado mucho la historia y los gráficos, pero tiene algunos aspectos mejorables como su duración (para ser un sandbox) y que no es muy variado.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania



1 Dual Shock 4 (N)
SONY 59,95 €



Tener un segundo mando siempre es buena idea. Aún no hay clónicos: sólo el oficial.

2 PlayStation Camera (N)
SONY 59,95 €



Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Auricular In-game GTX304 (N)
TRUST 9,99 €



Si le das mucho al online, necesitas un auricular para el chat. Este es más cómodo que el incluido con la consola y baratito.

4 Stereo Gaming Headset Starter Kit Oficial (N)
4GAMERS 49,95 €



Un buen kit de inicio, con licencia oficial que incluye unos auriculares estéreo con micro (para jugar y chatear) y una base para cargar dos mandos a la vez.

5 Auriculares Thrustmaster Y300 (N)
THRUSTMASTER 79,95 €



Unos auriculares estéreo con la licencia oficial de Sony que funcionan tanto en PS4 como en PS3 y ofrecen una excelente calidad de sonido.

6 Wireless Stereo Gaming Headset (N)
ARDISTEL 129,95 €



Un headset estéreo e inalámbrico que nos permite jugar sin cables de por medio. 10 metros de alcance, control de volumen...

7 Volante Thrustmaster T80 DriveClub Edition (N)
THRUSTMASTER 99,95 €



El primer volante para PS4, con detalles como el botón Share al alcance de nuestros dedos. Un volante de gran calidad, con pedales y manijas tipo F1.

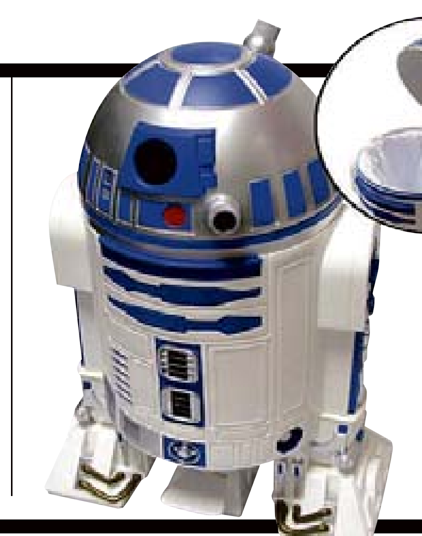
MÁS QUE JUEGOS



Juego de mesa Juego de Tronos

www.vistoenpantalla.com 59,95 €

Ahora que estamos disfrutando de la 4ª temporada de la serie y mientras esperamos (sentados) el sexto libro, podemos echar unas partidas a este estratégico juego de mesa (de 3 a 6 jugadores) que en su Edición Actualizada incluye todas las expansiones.

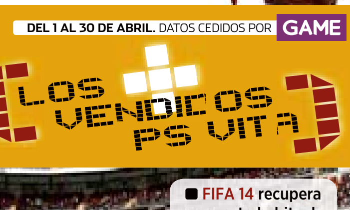


Papelera R2-D2

www.thinkgeek.com 129,95 €

El pasado 4 de mayo fue el día de Star Wars. ¿Se os ocurre una forma mejor de celebrarlo que tirando vuestros desperdicios a una papelera con forma de R2 D2? Con 60 centímetros de altura y un pedal que facilita su apertura, queda ideal en cocinas o "bat cuevas".

DEL 1 AL 30 DE ABRIL. DATOS CEDIDOS POR GAME



Los vendidos PS Vita



FIFA 14 recupera su puesto habitual.

1. FIFA 14
2. Final Fantas X/X-2 HD
3. Invizimals: La Alianza
4. M t P1
5. LEGO El Hobbit
6. LEGO Marvel Superheroes
7. A III Liberati n
8. Dragon Ball Z: Battle Of Z
9. D: Black s Declassified
10. Amazing Spider-Man



LEGO EL Hobbit también triunfa en Vita.

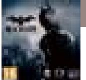
PS VITA

AVENTURA



ASSASSIN'S CREED LIBERATION — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91



BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una buena adaptación a las 2D de las habilidades de Batman. Lástima que se haga tan corto: unas 6-7 horas. NOTA 82

DANGANRONPA: TRIGGER HAPPY HAVOC
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Una curiosa aventura de lento desarrollo que engancha si buscas algo diferente. Lo malo es que llega en inglés. NOTA 77

GRAVITY RUSH — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

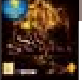
METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92



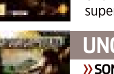
SOUL SACRIFICE
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una colosal aventura de acción a lo *Monster Hunter*. Lo supera en ciertos aspectos gracias a sus originales ideas. NOTA 93



UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93



ROL



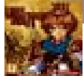
DEMON GAZE — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Rol por turnos en vista subjetiva con un enfoque distinto... para bien y para mal. Y con un toque "picantón". En inglés. NOTA 76



FINAL FANTASY X/X-2 HD
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol en PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89



NEW LITTLE KING'S STORY
» KONAMI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Estrategia en tiempo real para un título que rebosa diversión y carisma y que mejora el original de Wii. NOTA 84

PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

YS: MEMORIES OF CELCETA
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

RPG nipón con sabor clásico que tiene en los combates en tiempo real su principal baza. Eso sí, nos llega en inglés. NOTA 84

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

MORTAL KOMBAT — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90

PLAYSTATION ALL STARS BATTLE ROYALE — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los personajes más carismáticos de Sony participan en disparatadas peleas al más puro estilo *Smash Bros.* NOTA 80

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

PLATAFORMAS



JAK & DAXTER TRILOGY
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91

THE SLY TRILOGY
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Toda la diversión de los tres juegos de PS2 que lucen bien en PS Vita, excepto los vídeos, que han sufrido "recortes". NOTA 81



TEARAWAY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

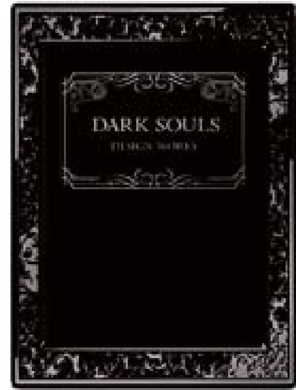




Merchandising Minecraft

www.vistoenpantalla.com | Muñeco: 29,90 € Abrebotellas: 24,90 €

Minecraft llega a PS3 también en disco, así que nos hemos animado a recomendaros otros objetos "físicos" del juego como el muñeco de Steve o este abrebotellas con el que seréis la envidia de vuestras visitas.



Artbook Dark Souls

www.amazon.com | 29,95 €

Y si sigues enganchado al enorme *Dark Souls II*, suponemos que sabrás que ha sido editado en inglés el cuidadísimo libro de arte de la primera entrega, repleto de diseños que harán las delicias de los fans de la obra de From Software. No es una novedad, pero mola tanto que teníamos que meterlo.

ACCIÓN



DRAGON'S CROWN
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93



INVIZIMALS: LA ALIANZA
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Gracias a la cámara de PS Vita y la realidad aumentada podremos capturar a docenas de nuevos invizimals. NOTA 84



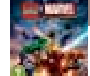
KILLZONE MERCENARY
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90



LEGO EL HOBBIT
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Las dos primeras películas El Hobbit en versión LEGO. Divertido, aunque la fórmula ya empieza a cansar... NOTA 82



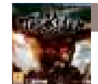
LEGO MARVEL SUPERHEROES
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Más de 100 héroes y villanos de Marvel a nuestra disposición en un explosivo cóctel de acción y puzzles. NOTA 86



RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82



TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

La mezcla de acción y profundos toques RPG enganchará a los fans de la acción y de las caerías en equipo. NOTA 87



UNIT 13 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

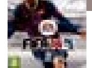
Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo... NOTA 89

DEPORTIVOS



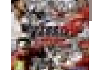
EVERYBODY'S GOLF — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertidísimo arcade de golf, que destaca por su gran duración, su sencillo manejo (que no simple) y su online. NOTA 89



FIFA 14
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

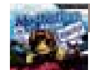
Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún *FIFA* en Vita... NOTA 80



VIRTUA TENNIS 4 ED. WORLD TOUR — ¡Precio especial!
» SEGA » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

A pesar de su "antigüedad", sigue siendo un juego de tenis divertidísimo y repleto de opciones. Engancha. NOTA 84

VELOCIDAD



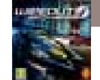
MODNATION RACERS: ROAD TRIP — ¡Precio especial!
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83



MOTOGP 13 — ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

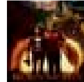
Los amantes de las motos quedarán encantados con su control y la licencia oficial, pero no con sus gráficos. NOTA 78



WIPEOUT 2048 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

STORE



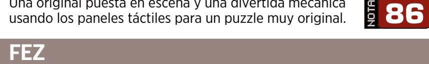
BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86



ESCAPE PLAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una original puesta en escena y una divertida mecánica usando los paneles táctiles para un puzzle muy original. NOTA 86





FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y PS4. NOTA 92



GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento, ultraviolento y "pixelado". NOTA 84



LUFTRAUSERS
» DEVOLVER GAMES » 8,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un adictivo "mata-mata" que mezcla un planteamiento clásico con ideas actuales. Es cross-buy PS3/PS Vita. NOTA 82

MOTORSTORM RC COMPLETE EDITION
» SONY » 8,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Más de 40 retos "pilotando" estos coches teledirigidos con un control accesible. Pero gráficamente no destaca. NOTA 77



TERRARIA
» 505 GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

No gustará a todos, pero ofrece un mundo lleno de opciones para mentes creativas. Como *Minecraft*, pero en 2D. NOTA 83



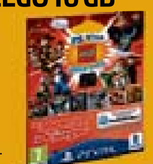
1 Mega Pack Indie 4 GB (N)
SONY | 19,95 €

Las tarjetas de memoria son imprescindibles en PS Vita y puedes llevarte una que incluya un código para descargar 10 juegos indies...



2 Mega Pack LEGO 16 GB (N)
SONY | 49,95 €

Mucho mejor si la tarjeta es de más capacidad, sobre todo si piensas descargar muchas cosas. Y si trae de además los *LEGO*...



3 Tarjeta de memoria _ _ GB (N)
SONY | 59,99 €

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street (N)
ARDISTEL | 34,95 €

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



5 Bolsa Blue Clean'n Protect 4Gamers (N)
ARDISTEL | 9,95 €

Una funda blanda de un tejido especial que limpia la pantalla cuando guardas o sacas la consola y la mantiene libre de huellas. Tiene espacio para guardar dos juegos y un mosquetón desmontable.



6 Pack de Viaje Big Ben (N)
BIG BEN | 14,95 €

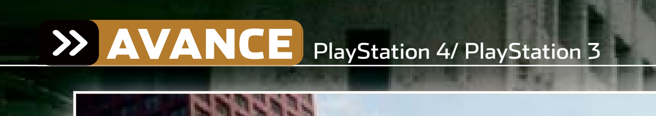


Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Game Traveller Case PSV122 (N)
ARDISTEL | 12,95 €



Una funda semirígida que protege la consola de golpes y además tiene espacio para guardar 8 juegos.





■ *Watch Dogs* será una aventura de acción ambientada en una futurista versión de Chicago en la que controlamos al "hacker" Aiden Pearce, que podrá piratearlo casi todo con su smartphone.

PS3/PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | 27 DE MAYO

Watch Dogs

LLEGA LA **HORA DE LA VERDAD** PARA ESTE SANDBOX FUTURISTA

Ya hemos podido probar *Watch Dogs*. Atrás quedan las ilusionantes promesas y los polémicos bajones gráficos. Delante nuestra tenemos un sandbox que arranca muy bien y que promete muchas horas de diversión en misiones que combinan acción, sigilo y conducción en las que tendremos que usar con inteligencia nuestras habilidades de "hackeo". Pero empecemos por el principio. Aiden Pierce es un "hacker" que por error frustra los planes de una banda criminal, lo que ocasiona que un familiar pierda la vida. Cinco años después de este suceso, Aiden buscará vengarse en un desarrollo dividido en 5 actos con 39 misiones, aparte de los minijuegos y tareas secundarias. Podremos desplazarnos a pie o pilotando multitud de vehículos como coches, motos o barcos. Aunque nuestro mejor aliado será móvil, con el que podremos piratear prácticamente cualquier aparato electrónico: puertas, cámaras de seguridad, semáforos... para que nos ayude en combates y persecuciones. Y las posibilidades de nuestro smartphone no acaban ahí. Aiden es capaz de escuchar conversaciones a enas escanear el erfil de todos los ersona es secundarios, lo que nos permite saber, por ejemplo, quién va a cometer un crimen (podemos detenerlo o no, lo que influirá en nuestra reputación). Y este poder va creciendo a medida que accedemos a la red CTOS que hay por toda la ciudad y comenzamos a mejorar nuestras habilidades (la precisión con un arma, la concentración para ralentizar el tiempo o nuestros movimientos semiautomáticos para saltar y trepar por los escenarios, al más puro estilo *Assassin's Creed*). Técnicamente, alterna luces con sombras. Nos ha convencido el acabado de la ciudad y sus habitantes, así como las animaciones de Aiden. Pero también hemos visto caídas de "framerate" ocasionales, sobre todo en momentos de conducción. En el próximo número os daremos nuestra valoración definitiva.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Aunque técnicamente no es perfecto, a la hora de jugar sí promete una aventura variada con un desarrollo abierto y repleto de posibilidades. Muy pronto lo comprobaremos.







Podremos movernos a pie o pilotando hasta 75 vehículos: motos, coches, barcos...

Pilotar un devastador "tanque araña" es una de las sorpresas. Formará parte de un minijuego.

Póker, ajedrez, distintos "videojuegos", coleccionables... Ofrecerá variadas tareas extra.

Watch Dogs presenta un abierto desarrollo dividido en 5 actos con 39 misiones, sin contar minijuegos y tareas secundarias. Las primeras horas de juego nos han convencido.

SE PARECE A...

A falta de jugar a fondo para ver su profundidad y la cantidad de misiones secundarias que ofrece, podríamos compararlo con cualquier "sandbox urbano" como *Infamous SS* o incluso con la saga *Assassin's Creed,* obviamente no por su ambientación, pero sí en la forma en la que se mueve el "prota" en ciertas situaciones.

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Aunque DEHR tiene vista subjetiva y no es un sandbox al uso, comparten ambientación "cyberpunk" y libertad para resolver misiones como queramos.

INFAMOUS SECOND SON

Otro sandbox en el que un joven se enfrenta al poder establecido en una urbe de EE.UU. Por enfoque y por ser PS4 será con el que lo compararemos.

EL **MULTIJUGADOR ONLINE:** NO ESTÁS SÓLO EN CHICAGO

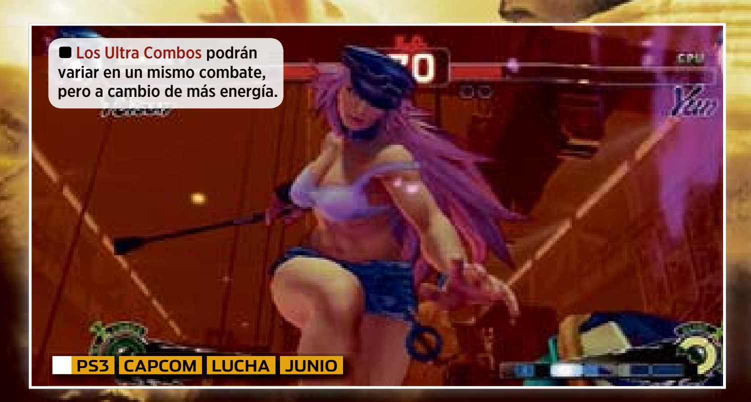
Siempre que no estemos en una misión, podemos entrar en el Online para 8 jugadores, con modos como carreras, guerra de banderas o escondite. Otra opción es que un segundo jugador no use una consola, sino CTOS Mobile, la "app" gratuita para iOS y Android, con la que le pondremos las cosas difíciles al jugador de consola, ya que controlamos a la policía y un montón de sistemas hackeados.







5 nuevos rivales quieren poner a prueba las técnicas de lucha de los otros 39. Fight!



Los Ultra Combos podrán variar en un mismo combate, pero a cambio de más energía.



Los "veteranos" tendrán disponibles desde el principio todos sus trajes extra.

Ultra Street Fighter IV

LA EDICIÓN **DEFINITIVA** ... AL MENOS, POR AHORA

Ya han pasado 5 años desde que *Street Fighter IV* revolucionara el género de la lucha. El juego ha ido creciendo a base de DLC y nuevas ediciones (hasta 4, por ahora), pero esta versión *Ultra* quiere cerrar la trayectoria y convertirse en la entrega más completa e impresionante. Desde luego, los números acompañan: habrá 6 escenarios extra y 5 luchadores nuevos (todos con sus propias historias en el modo Arcade), para conformar un total de 44. Bueno, lo de nuevos es un poco relativo. Cuatro de ellos (Elena, Hugo, Poison y Rolento) se han "reciclado" del reciente *Street Fighter x Tekken*, de forma que tienen el mismo aspecto y gama de movimientos que en ese título. La quinta invitada, Decapre, no se había visto nunca en la saga, pero su aspecto y buena parte de sus movimientos son similares a los de Cammy. A pesar de todo, el plantel de luchadores será realmente amplio y, además, se añadirán otras mejoras a la experiencia. Por ejemplo ahora podremos ejecutar, además de los Focus normales, los nuevos Focus rojos. Estos permiten absorber más ataques del enemigo sin que se aborte nuestro movimiento, aunque corremos el riesgo de sufrir muchísimo daño si consiguen superar nuestra resistencia. A la hora de elegir ataque Ultra, podemos optar por el ultra Combo Double: ejecutamos cualquiera de los dos Ultra combos del personaje en un mismo round, aunque a cambio de sacrificar toda la barra de venganza. En las partidas online, el nuevo Elimination da pie a un emocionante "modo supervivencia en grupo", para duelos de 3 contra 3. También se añade el entrenamiento online y una enorme facilidad para subir los vídeos de nuestros combates a Youtube. Sí, sabemos que os gusta fardar...

» PRIMERA IMPRESIÓN: BUENA

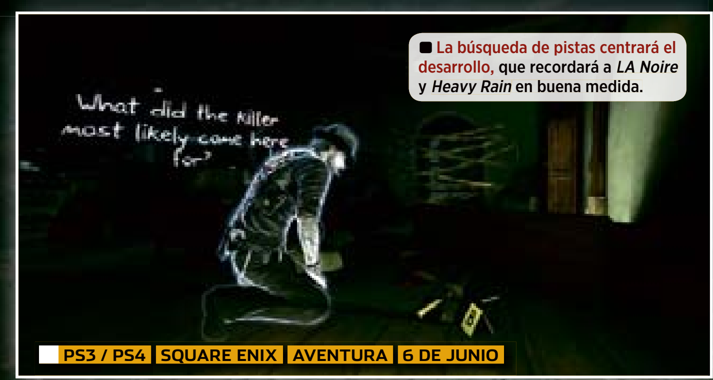
Los añadidos son interesantes y prometen dar pie a un juego completísimo, pero se reciclan muchos contenidos que ya tienen un lustro de antigüedad.



Ronan O'Connor, un detective cuya alma ha caído en una especie de limbo, deberá investigar su propio asesinato.







La búsqueda de pistas centrará el desarrollo, que recordará a *LA Noire* y *Heavy Rain* en buena medida.

PS3 / PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA | 6 DE JUNIO


Habrá partes de sigilo en las que tocará mantenerse lejos de estos succionadores de almas.

Murdered: Soul Suspect

PARA UN **BUEN DETECTIVE**, LA MUERTE NO ES EL FINAL

Airtight Games, el estudio responsable de *Dark Voi* o *Quantum Conundru* , nos deleitará en menos de un mes con un título detectivesco que beberá de numerosas fuentes. Por un lado, la ambientación recordará a la de películas como "Ghost" y "El Sexto Sentido", pues Ronan O'Connor, el protagonista, será un detective que acaba de ser asesinado y cuya alma ha permanecido en el mundo, lo que le permitirá, paradójicamente, investigar su propia muerte. Por otro lado, muy en relación con eso, el desarrollo combinará elementos de juegos detectivescos como *Heavy Rain*, *LA Noire* o, incluso, *The Walking Dead*. Así, a menudo nos toparemos con escenas de crímenes en las que deberemos buscar indicios para reconstruir lo que pasó. Con las pistas que encontremos, deberemos contestar a diversas preguntas que se nos presentarán en forma de puzle (por ejemplo, imaginar cómo se produjo una muerte atendiendo a las marcas que quedaron en el entorno). También habrá partes de exploración, en las que tocará cooperar con una joven llamada Joy o esquivar a una serie de demonios que harán patrulla. Por suerte, como espectro que será, Ronan podrá atravesar paredes y utilizar poderes especiales como el teletransporte, el control de aparatos eléctricos o la posesión de otros seres (desde personas a gatos). El juego será muy narrativo, por lo que los escenarios estarán llenos de misiones secundarias muy bien integradas. Llegará totalmente en castellano y puede ser una sorpresa.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Gráficamente es bastante flojo, pero el desarrollo logra combinar con acierto diferentes estilos, que recuerdan mucho a clásicos como *Heavy Rain, LA Noire* y... "Ghost".

La historia de FIFA

Con veinte años a sus espaldas, la saga estrella de EA Sports está en el mejor momento de su carrera y lo ha demostrado con el anticipo de la convocatoria para el Mundial de Brasil.

El fútbol ha sido un asunto recurrente a lo largo de la historia de los videojuegos y quien más lo ha cuidado ha sido Electronic Arts, una compañía que, en su inmensidad, cuenta con la división deportiva más potente de la industria, EA Sports, que ha auspiciado todo tipo de títulos: de fútbol americano, de golf, de hockey, de baloncesto, de boxeo, de tenis, de snowboard, de Fórmula 1, de NASCAR... Al empezar la década de los 90 la división tenía ya tres sagas estrella: *PGA Tour Golf*, *EA Hockey* y, sobre todo, *John Madden Football*. Pese a ser el deporte rey en buena parte del planeta, por aquel entonces, el fútbol (o "soccer") era un deporte minoritario en Estados Unidos. Siendo una compañía establecida allí, EA no tenía un gran interés por hacer un juego sobre una disciplina cuyos gerifaltes casi ni conocían (la MLS, la liga profesional, no se creó hasta 1996, y el "fútbol americano" contribuía a crear confusión). La división europea, sabedora del potencial nicho de mercado que había en juego, insistió y los mandamases dieron luz verde al proyecto de hacer un *EA Soccer*, si bien no daban un duro por él.

Como paso previo a la creación de la saga, se encargó a un pequeño estudio británico, dirigido por Jon Law y Jules Burt, que realizara un prototipo. Gracias a un kit de desarrollo de Mega Drive, hicieron un modelo con tres perspectivas: una lateral, una cenital y otra isométrica. Eso sólo sirvió como experimento, pues el proyecto final lo acabaría haciendo EA Canadá, pero convenció a todos de la necesidad de emplear una perspectiva isométrica que permitiera diferenciarse de *Sensible Soccer* y *Kick Off*, los dos juegos que dominaban el balompié virtual en aquellos tiempos. El estudio, que contaba con apenas quince trabajadores, tuvo que emplearse a fondo, en una lucha contra el reloj que exigía lanzar el juego a la mayor presteza posible, antes de que US Gold sacara su *World Cup USA 94*, el juego oficial del Mundial de Estados Unidos, que sentaría las bases para que el llamado "soccer" empezara a conquistar un nuevo y jugosísimo mercado. Así, tras alcanzar un baratísimo acuerdo con la Federación Internacional de Fútbol, el juego se lanzó en diciembre de 1993, bajo el nombre de *FIFA International Soccer*, para plataformas como Mega Drive, Super Nintendo, Master System, Gameboy, Game Gear, 3DO o Amiga.

Aquel primer título sólo contaba con una treintena de selecciones nacionales. No había clubes y los nombres de los futbolistas eran falsos, ya que, pese a tener el acuerdo con la FIFA, en 1993 no había aún un modelo claro de cómo

La prehistoria

Antes de que EA Canadá desarrollara el primer *FIFA*, se le encargó a un estudio inglés, dirigido por Jon Law y Jules Burt, hacer un prototipo de cómo podría ser un *EA Soccer*. Hecho con un kit de Mega Drive, éste era el aspecto que lucía.



La saga ha tenido en Ronaldinho, Rooney, Donovan, Henry y Messi a sus grandes iconos para ser la imagen de portada.



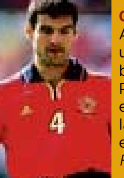
Los españoles que han sido portada



RAÚL. El mito del Madrid fue el primer español que tuvo el honor de ocupar una carátula de la saga. Lo hizo en *FIFA 98*.



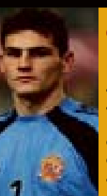
MORIENTES. En *FIFA 99*, copó la portada española, mientras que, en *FIFA 2005*, la compartió con Vieira y Shevchenko.



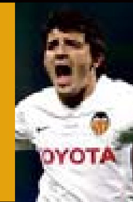
GUARDIOLA. Antes de ser un gurú de los banquillos, Pep fue el elegido para la carátula española de *FIFA 2000*.



MENDIETA. Su gran papel en el Valencia, que llegó a dos finales de Champions, le valió para ser la imagen de *FIFA 2001*.



CASILLAS. El portero del Real Madrid apuntó muy alto desde el primer día, lo que le sirvió de trampolín a *FIFA 2002*.



VILLA. Durante sus años en el Valencia fue el gran cañonero español, hasta el punto de ganar cuatro trofeos Zarra. Por eso salió en *FIFA 07*.



El género deportivo es uno de los más antiguos que existen y uno de los que mejor permiten ver la progresión técnica. El ejemplo de *FIFA* es de los más significativos.

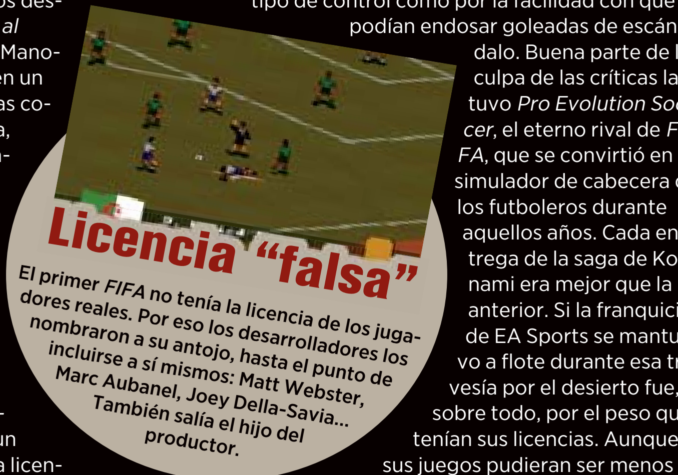
obtener las licencias de los diferentes campeonatos, los clubes y sus plantillas. El sistema de explotación comercial no era como el de las grandes ligas estadounidenses (NFL, NHL o NBA). Por suerte, eso se subsanaría a partir de la segunda entrega, *FIFA Soccer 95* Desde entonces, campeonatos como los de Inglaterra, España, Italia, Alemania, Francia y Estados Unidos le han abierto a la saga las puertas de todo el mundo, con incorporaciones progresivas de torneos como los de Brasil, Argentina, Corea del Sur o, incluso, Arabia Saudí, que seguramente es la más exótica de cuantas se han incluido jamás. En algunos casos, como en el de Grecia, ante la imposibilidad de tener la liga completa, siempre se han hecho esfuerzos por incluir a los equipos más punteros, como Olympiakos, Panathinaikos o AEK de Atenas.

Ya desde la era de los 16 bits, *FIFA* se erigió como un fenómeno. El "punch" de la primera entrega fue tal que, para la segunda, Sega llegó a un acuerdo con EA para que fuera exclusiva de Mega Drive y Game Gear. Eso ayudó sobremanera a la segunda consola de sobremesa de la compañía japonesa (todo lo contrario sucedería un lustro después, cuando Dreamcast, el último canto de cisne de Sega, se quedó huérfana de la saga). Con su perspectiva isométrica, sus efectos de sonido o sus míticos selectores de jugador con forma de estrella, la franquicia se convirtió en la niña bonita de EA Sports. Su estilo de juego, más cercano a la simulación que el de sus antecesores futbolísticos, conquistó al gran público, que la convirtió en un fenómeno de periodicidad anual.

Voces identitarias

Manolo Lama y Paco González se encargan de los comentarios españoles desde *FIFA 98*. Sólo se ausentaron en los juegos del Mundial 2006 el Mundial 2010 la Eurocopa 2008, donde les sustituyeron Javier Lalaguna y Pepe Domingo Castaño.

Los plazos de *FIFA Soccer 96* coincidieron con el desembarco en Occidente de la primera PlayStation, lo que motivó el salto de la saga a la tecnología Virtual Stadium, que permitía recrear el fútbol en tres dimensiones. El bestial salto técnico se tradujo también en la introducción de comentarios, con la voz del periodista inglés John Motson. Las narraciones en español llegarían dos años después, en *FIFA 98 Rumbo al Mundial*, con la figura de Manolo Lama, que se impuso en un casting a otros periodistas como José Ángel de la Casa, Gaspar Rosety y Juan Manuel Gozalo. Luego, él mismo recomendó a Paco González para que fuera su pareja, según explicó en una entrevista al medio Vadejuegos, y, en *FIFA 13*, se les uniría Antoñito Ruiz para añadir comentarios a pie de campo. *FIFA 98* marcó un antes y un después, al aprovechar la licencia del Mundial de Francia. Así, además de incluir 172 selecciones y 189 clubes, se introdujeron estadios reales, efectos climatológicos o partidos nocturnos, junto con carátulas diferenciadas para cada territorio. Tras tocar techo, la saga decayó un poco en las temporadas sucesivas, sin novedades de peso que marcaran una gran diferencia.

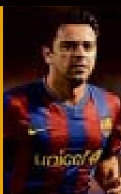


Licencia "falsa"

El primer *FIFA* no tenía la licencia de los jugadores reales. Por eso los desarrolladores los nombraron a su antojo, hasta el punto de incluirse a sí mismos: Matt Webster, Marc Aubanel, Joey Della-Savia... También salía el hijo del productor.

La llegada de PlayStation 2 cogió a EA Sports un poco a contrapié. *FIFA 2001* fue la primera entrega en ver la luz para ella, con novedades como unas equipaciones que eran como las reales por primera vez (incluyendo las publicidades del pecho, que, al final, son el elemento que más ayuda a diferenciarlas y ubicarlas en el tiempo) y unos rostros más variados. Sin embargo, durante toda la generación a la saga se le echó en cara su deriva arcade, no tanto por el tipo de control como por la facilidad con que se podían endosar goleadas de escándalo. Buena parte de la culpa de las críticas la tuvo *Pro Evolution Soccer*, el eterno rival de *FIFA*, que se convirtió en el simulador de cabecera de los futboleros durante aquellos años. Cada entrega de la saga de Konami era mejor que la anterior. Si la franquicia de EA Sports se mantuvo a flote durante esa travesía por el desierto fue, sobre todo, por el peso que tenían sus licencias. Aunque sus juegos pudieran ser menos »

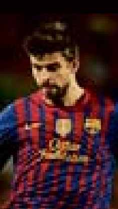
RAMOS. Para el cambio de generación que supuso *FIFA 08*, EA le dio la capitanía al "Tarzán de Camas", que ya despuntaba.



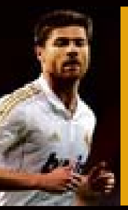
XAVI. Junto a Morientes, es el único que ha salido dos veces en una portada: en *FIFA 10* y en *Copa Mundial FIFA 2006*.



INIESTA. Tras meter el único gol de la final del Mundial 2010, no hubo ninguna duda de que debía ser la portada de *FIFA 11*.



PIQUÉ. Uno de los mejores centrales de los últimos tiempos tuvo el honor de salir en *FIFA 12*, junto a Xabi Alonso.



XABI ALONSO. *FIFA 12* fue el primer título en incluir a dos españoles. Desde *FIFA 08*, casi siempre se utilizó un dúo Madrid Barça.



SOLDADO. Antes de emigrar al Tottenham, al exfutbolista del Valencia le dio tiempo a copar la carátula de *FIFA 13*, junto a Lionel Messi.





La saga no se ha conformado con ser anual. También ha habido entregas sobre Mundial y Eurocopa, mánagers, títulos "callejeros"…

» completos, muchos agradecían poder jugar con Roberto Carlos, Batistuta o Rivaldo en vez de con sus sucedáneos Roberto Larcos, Batutista o Ravoldi, por ejemplo. Cada año se introducían pequeñas mejoras, pero pocos dudan de que Konami se llevó por goleada el duelo hasta 2006, el año en que salieron *PES 6* y *FIFA 07*, los dos últimos juegos hechos expresamente para PlayStation 2.

Las tornas cambiaron en 2007, cuando PlayStation 3 saltó al césped. Con *FIFA 08*, EA Sports dio de lleno con la tecla jugable, firmando un simulador que estaba a años luz de *PES 2008*, un título que, sorprendentemente, era peor que *PES 6*, ya que se había optado por reciclar su fórmula, olvidándose de lo que implica un cambio de generación. Las malas lenguas apuntan que, en el cambio de tendencia, tuvo mucho que ver el supuesto fichaje de algunos cracks, que habrían cambiado el vestuario de Tokio por el de Vancouver. No sería de extrañar: ¿No fichó Figo por el Real Madrid? ¿No fichó Luis Enrique por el Barça? Sea como fuere, el caso es que desde entonces la fórmula se fue puliendo año a año, tanto jugable y gráficamente como en cuanto a opciones. El control en 360° de *FIFA 10* o las entradas manuales de *FIFA 12* lograron lo que resulta casi imposible en una saga de fútbol: que esas entregas no se parecieran a las que las habían precedido. Poco a poco, con la bestial eclosión del juego online, fueron llegando las plantillas actualizadas conforme a su rendimiento real, los partidos de 11 contra 11 o los modos Temporadas, Clubes Pro y Ultimate Team, santo y seña de la saga a día de hoy. Con el *FIFA 14* de PlayStation 3 se realizó, por fin, la mejora de las caras de los futbolistas. Unos meses después llegó la versión de PS4 que, haciendo uso del nuevo motor gráfico Ignite, ha sentado ya las sólidas bases de lo que será el futuro próximo.

Tomad "arcade"

La versión de *FIFA 10* para Wii fue un arcade puro y duro, en el que había hasta tiros con efectos especiales para marcar desde 50 metros. Quizás fuera una respuesta a quienes habían acusado a la saga de ser muy arcade en los tiempos de PS2.

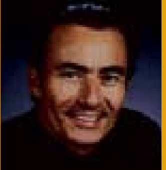
Al margen de la saga principal, *FIFA* ha tenido también numerosos "spin offs". A EA le costó, pero se dio cuenta de que el fútbol es la gallina de los huevos de oro. Por eso, desde los últimos tiempos de PSone y los primeros de PS2, se ha sacado de la chistera títulos paralelos para recrear los Mundiales y las Eurocopas que, por lo general, han sido "versiones 1.5" del último *FIFA* "numerado" que hubiera visto la luz. Tal es el caso de *Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014*, el último juego de la saga, que, en gran medida, es una actualización de *FIFA 14*. Por otro lado, se ha apostado por títulos de gestión y de fútbol callejero, con los que se invita a disfrutar del fútbol desde perspectivas poco habituales. Hubo incluso un juego independiente que recreaba la Copa de Europa, bajo el nombre de *UEFA Champions League 2006-2007*.

Del mismo modo, EA ha ido optimizando cada vez más la fecha de salida de su simulador futbolístico. Si las primeras entregas vieron la luz en diciembre o noviembre, poco a poco se empezó a anticipar el margen, primero a octubre y luego a septiembre, para coincidir, prácticamente, con el inicio de las ligas reales, siempre con el miedo a los fichajes de última hora.
No es el único margen temporal con el que ha jugado la compañía estadounidense. Si algo caracteriza a *FIFA* es que es una saga que apura al máximo la vida útil de las consolas. Por ejemplo, PSone recibió desde *FIFA 96* hasta *FIFA 2005*, que tiene el honor de ser el último juego lanzado para la consola. PS2 y PSP llevan "muertas" varios años, pero eso no es óbice para que *FIFA 14*, la última entrega, haya llegado a ambas plataformas. Y aún hay más: EA Sports tampoco ha tenido problema en lanzar juegos "a destiempo" para acompañar el lanzamiento de algunas consolas: lo hizo con *FIFA 64* para Nintendo 64 (lanzado en febrero de 1997), con *FIFA Soccer* para PSP (sólo en Estados Unidos, en abril de 2005) y con *FIFA Football* para PS Vita (en febrero de 2012). Como dice su legendario eslogan: EA Sports "is in the game" y parece que lo va a seguir estando, porque el deporte es inmortal.

Portadas al límite

Los *FIFA* suelen salir cuando el mercado de fichajes aún está abierto, lo que afecta a las portadas. En la de Inglaterra de 2014 hubo que cambiarle la camiseta a Bale y se rumorea que, para *FIFA 2005*, hubo lista una con Vieira "a la madrileña".

Las caras ejecutivas de la saga



TRIP HAWKINS. El fundador de Electronic Arts (y de The 3DO Company) consideró siempre que los videojuegos eran una nueva forma de arte que, algún día, superaría al cine y a la televisión.



BRUCE MCMILLAN. Fue el productor de los primeros *FIFA*, así como de *NHL 98* o *F1 2000*. En *FIFA 96*, si se le ponía su nombre a un futbolista creado con el editor, éste aparecía con todos sus parámetros al máximo.



PETER MOORE. Hoy en día, es el jefazo de todo el entramado de EA, pero, antes, lo fue de EA Sports, Microsoft y Sega América. Incluso trabajó en Reebok y fue profesor de educación física. Es un gran fan del Liverpool.



DAVID RUTTER. Es el productor de la saga desde *FIFA 09*. Antes, trabajó en infinidad de títulos futbolísticos, como *Sega Worldwide Soccer, World League Soccer 2000* o los *Championship Manager*.



G nero:
FÚTBOL
Desarrollador:
EA CANADA
Editor:
ELECTRONIC ARTS













LA **PRIMERA CONSAGRACIÓN** DE LA MAYOR LEYENDA DEL FÚTBOL VIRTUAL

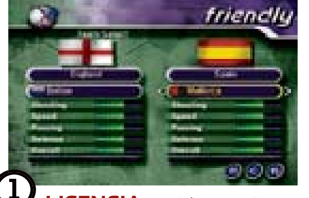
FIFA 98 Rumbo al Mundial

Con Raúl como abanderado en España, este título marcó un cénit en la saga. Introdujo elementos que todavía se recuerdan a día de hoy.

Unos meses antes de que se celebrara el Mundial 98, aquél que consagró a la Francia de Zinedine Zidane, EA Sports lanzó una entrega de *FIFA* cuyo título ya se aprovechaba del torneo que estaba por llegar. Aunque ha sido superado a posteriori, para los más nostálgicos es el mejor capítulo de la saga, ya que introdujo decenas de novedades respecto a sus predecesores. El control, punto de partida de todo simulador que se precie, era genial, al combinar sencillez y profundidad para que cualquiera pudiera disfrutar de sus choques, con la posibilidad de usar los joysticks del Dual Shock por primera vez. La licencia, otro elemento clave en los juegos deportivos, tampoco desmerecía, con hasta 4.500 futbolistas, 189 clubes y 172 selecciones nacionales. Entre los campeonatos, ya se contaban los más competitivos del mundo, como son los de Inglaterra, España, Italia, Francia o Alemania. Por si eso fuera poco, se podían personalizar los equipos y los jugadores para incluirnos a nosotros mismos.

La mejoría gráfica fue otro de los caballos de batalla de *FIFA 98*. Los jugadores ganaron en tamaño y en animaciones, con una paleta de colores más viva. Y se añadieron efectos climatológicos a los partidos y la posibilidad de jugar de noche, aunque no se dejaba notar mucho. En el apartado sonoro, hicieron su debut Manolo Lama y Paco González (la primera entrega que tuvo narración fue *FIFA 96*, pero la voz la ponía el inglés John Motson). También se incluyó en la banda sonora la canción *Song 2*, de Blur, convertida en un icono de la franquicia. El golpe de efecto fue tal que, incluso a día de hoy, sigue habiendo quien lo aplaude a rabiar.

CON FUNDAMENTOS PARA RENDIRLE CULTO AL **DEPORTE REY**



1 **LICENCIA.** Había once ligas y 172 selecciones. Se recreó la fase de clasificación para el Mundial 98.



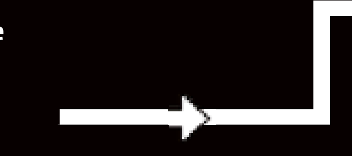
2 **ESTADIOS.** Había un total de dieciséis, como Wembley, el Camp Nou o el Amsterdam Arena.



3 **FÚTBOL INDOOR.** Se podían jugar partidos de fútbol sala. No había fueras de banda.

Cronología de la saga

La directiva de EA Sports lleva ya más de veinte años sacando petróleo a su jugador franquicia. *FIFA* ha ido evolucionando hasta convertirse en un icono de los videojuegos, con todo tipo de entregas: numéricas, de Mundiales, de Eurocopas, de mánager, de fútbol callejero...





30 DE NOVIEMBRE DE 1996

FIFA 97

Eliminó la palabra "Soccer" en su versión europea. Su mayor novedad fueron los partidos "indoor", de seis contra seis, con muros en lugar de bandas.



28 DE FEBRERO DE 1997

FIFA 64

Era una versión 1.5 de *FIFA 97*, hecha para acompañar la salida de Nintendo 64 en Europa. Fue el primer título de la saga que se podía controlar con joystick.



1 DE NOVIEMBRE DE 1997

FIFA 98 Rumbo al Mundial

Fue el primer título de la franquicia que usó jugadores distintos en sus carátulas, según los territorios: Raúl (España), Möller (Alemania), Beckham (Inglaterra), Ginola (Francia) y Lassiter (Estados Unidos).



MAYO DE 2000

UEFA Euro 2000

Dos años después de adquirir la licencia del Mundial, EA hizo lo mismo con la de la Eurocopa. Su punto fuerte eran la atmósfera y la toma de decisiones tácticas.



19 DE MAYO DE 2000

Primera División STARS

Este desconocido título se centraba únicamente en la entonces conocida como "Liga de las Estrellas". Los comentaristas eran Javier Lalaguna y Julio Maldonado, alias "Maldini".



21 DE NOVIEMBRE DE 2000

FIFA 2001

El estreno de la saga en PlayStation 2 llegó acompañado de un novedoso motor gráfico que permitió incluir las equipaciones reales, tanto por los colores como por las publicidades.



24 DE OCTUBRE DE 2003

FIFA Football 2004

Se incluyó la Segunda División de algunos países, junto con un modo Carrera que invitaba a ascender de categoría. Fue el primer título de la saga en incluir soporte para online.



5 DE DICIEMBRE DE 2003

Total Club Manager 2004

Esta saga de PC (la mayoría de entregas tienen por nombre *FIFA Manager*) tuvo dos adaptaciones para PS2. Era el típico gestor, donde debíamos controlar todos los elementos que rodean a un club.



7 DE MAYO DE 2004

UEFA Euro 2004 Portugal

Fue el juego oficial de la Eurocopa 2004, la que Grecia ganó contra todo pronóstico. Pese a ello, carecía de la licencia de los futbolistas y las equipaciones de algunas selecciones.



30 DE SEPTIEMBRE DE 2005

FIFA 06

Introdujo desafíos y el modo Fiesta del Fútbol, un multijugador para ocho con diversos condicionantes. También incluyó extras, como vídeos reales y una entrevista a Samuel Eto'o.



3 DE MARZO DE 2006

FIFA Street 2

Repitió la fórmula de la primera entrega, sustituyendo a Ronaldinho por Cristiano Ronaldo en la portada. Se incluyeron nuevos trucos y cerca de 300 estrellas internacionales.



28 DE ABRIL DE 2006

Copa del Mundo de la FIFA Alemania 2006

Además de tener la licencia del Mundial, se incluían 40 desafíos que recreaban momentos clásicos de toda la historia.



18 DE ABRIL DE 2008

UEFA Euro 2008

El juego oficial de la Eurocopa de Austria y Suiza integró un modo en el que debíamos capitanear a una selección, así como una serie de clasificaciones online por países.



3 DE OCTUBRE DE 2008

FIFA 09

Con el juego online ya consolidado, esta entrega introdujo la novedad de poder actualizar las plantillas y su estado de forma conforme a la realidad, semana a semana.



2 DE OCTUBRE DE 2009

FIFA 10

El control, por fin, permitía moverse en 360° y sacarle partido al joystick. Vía web podíamos escanear nuestra cara para hacernos un álter ego. El modo Ultimate Team debutó ese año.



22 DE FEBRERO DE 2012

FIFA Football

A caballo entre *FIFA 11* y *FIFA 12*, este título acompañó el lanzamiento de PS Vita. Aprovechaba las funciones táctiles de la consola para poder realizar pases y disparos a puerta.



16 DE MARZO DE 2012

FIFA Street

El "spin off" callejero de EA Sports se reseteó y apostó por una fórmula que permitía configurar partidos de hasta seis contra seis y porterías de distintos tamaños. Había fútbol sala.



24 DE ABRIL DE 2012

UEFA Euro 2012

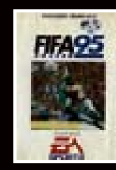
Sabedora de que la Eurocopa tiene un mercado más reducido que el de un Mundial, esta vez EA apostó por un DLC para *FIFA 12*. Algunos equipos no tenían los nombres reales.



DICIEMBRE DE 1993

FIFA International Soccer

Sólo incluía 48 selecciones nacionales, pero dio una vuelta de tuerca al género, con su vista isométrica, sus cerca de 2.000 animaciones o los abucheos del público. Fue el germen del fenómeno.



AGOSTO DE 1994

FIFA Soccer 95

Sega llegó a una exclusiva con EA para que esta segunda entrega sólo saliera en Mega Drive y Game Gear. Introdujo clubes, nombres reales y una batería en el cartucho para guardar las partidas.



23 DE NOVIEMBRE DE 1995

FIFA Soccer 96

El aterrizaje en PSone se tradujo en el uso de gráficos en 3D por primera vez. Hicieron su debut los comentarios (aún en inglés) y, gracias al multitap, podían jugar ocho personas a la vez.



31 DE MARZO DE 1998

Copa del Mundo 98

Fue el primer juego del Mundial que hacía EA (antes, la licencia la había tenido US Gold). Además de incluir los estadios y los equipos, permitía jugar ocho finales históricas.



30 DE NOVIEMBRE DE 1998

FIFA 99

Continuista respecto a *FIFA 98*, añadió nuevos tiros e introdujo un modo llamado Superliga Europea. Fue el primer título compatible con el joystick analógico del Dual Shock.



26 DE OCTUBRE DE 1999

FIFA 2000

Mejoró las caras para que fueran más expresivas, pero su gran peculiaridad fue que permitía jugar contra equipos históricos como el Santos de Pelé o el Nápoles de Maradona.



2 DE NOVIEMBRE DE 2001

FIFA Football 2002

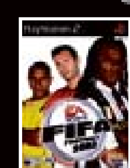
La palabra "Football" apareció en la denominación, como "Soccer" en las primeras entregas. Incluyó un nuevo sistema de pases y tiros que iba aparejado a un medidor de potencia.



26 DE ABRIL DE 2002

Copa del Mundo 2002

Recreaba el Mundial de Corea y Japón, el del famoso atraco de Al Ghandour a la selección española. Añadió controles nuevos para los movimientos por el aire, como las voleas y las tijeras.



25 DE OCTUBRE DE 2002

FIFA Football 2003

Mejoró el manejo del balón y los jugadores con el sistema "freestyle control". En las faltas, podíamos elegir en qué punto exacto de la pelota golpear, para lograr efectos.



8 DE OCTUBRE DE 2004

FIFA Football 2005

Mejoró los controles "Off the ball" que había iniciado *FIFA 2004*, con mayores posibilidades para jugar el balón al primer toque. Fue la última entrega que se adaptó a PSone.



29 DE OCTUBRE DE 2004

Total Club Manager 2005

Fue el segundo título de gestión que EA lanzó en consolas. En el primero, Vicente del Bosque había sido el elegido para la portada; en éste, le sucedió Jabo Irureta (en otros países, salía José Mourinho).



11 DE MARZO DE 2005

FIFA Street

EA Sports se sacó de la manga este "spin off" de pachangas callejeras de cuatro contra cuatro. Con un estilo muy arcade, podíamos hacer todo tipo de florituras que daban puntos.



29 DE SEPTIEMBRE DE 2006

FIFA 07

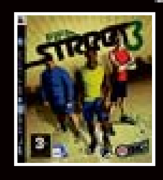
No apareció en PS3, pero fue el primer *FIFA* numerado de nueva generación, ya que sí salió en Xbox 360. Incluía ligas interactivas online acompasadas con las ligas reales.



28 DE SEPTIEMBRE DE 2007

FIFA 08

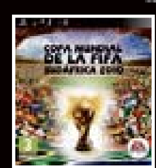
Fue un golpe sobre la mesa, pues, con esta entrega para PS3, EA Sports recuperó el trono del fútbol. Aportó el modo Conviértete en profesional, que permitía controlar a un único jugador.



22 DE FEBRERO DE 2008

FIFA Street 3

Con una estética muy caricaturesca, mejoró la fórmula de las entregas anteriores con diversos estilos para cada futbolista, como rematadores, creadores de juego o virgueros.



30 DE ABRIL DE 2010

Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010

Tras la victoria de la selección española, se lanzó una edición especial en cuya carátula salía el escudo con la estrella.



30 DE SEPTIEMBRE DE 2010

FIFA 11

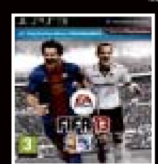
Hicieron su debut los partidos de hasta veintidós usuarios, con la opción de manejar a los porteros. Se añadió el Centro de Creación, para editar equipos, cánticos e himnos.



29 DE SEPTIEMBRE DE 2011

FIFA 12

El motor de impactos y el sistema de entradas, muy renovados, dieron lugar a una lucha por la posesión más realista. Se añadieron dos modos vitales: Temporadas y Clubes Pro.



28 DE SEPTIEMBRE DE 2012

FIFA 13

Pulió la fórmula de *FIFA 12* con pequeñas adiciones en los regates y las recepciones del balón. Uno de sus mayores aciertos fue la inclusión de 32 juegos de habilidad muy adictivos.



29 DE NOVIEMBRE DE 2013

FIFA 14

Tras lanzarse en septiembre para las plataformas existentes entonces, EA lanzó una versión para PS4 que hacía gala de un nuevo motor gráfico. Las caras mejoraron de forma notable.



16 DE ABRIL DE 2014

Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014

Es la última entrega de la saga. Usa la fórmula de *FIFA 14* para recrear el ya inminente Mundial de Brasil.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
David Villarejo Subdirector de Arte.

Colaboradores: Mercedes López, Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, Bruno Sol, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca, Sara Fargas.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf

playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M 2704 1999
Edición: 8/2014

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 13 DE JUNIO

» REPORTAJE
DriveClub

Si tienes una PS4 y te emocionas con los juegos de coches seguro que has estado un poco triste últimamente... Tranquilo, que *DriveClub* está a punto de arrancar y no es el único. Nos vamos de viaje para probarlo en persona y en el próximo número os lo contaremos todo sobre él y el resto de juegos de velocidad que están tomando posiciones en PS3 y PS4.

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» GUÍA
WATCH DOGS

Aunque este mes no hayamos incluido nuestra clásica guía coleccionable, el mes que viene volveremos a la carga con la guía más completa para *Watch Dogs*.



» REPORTAJE
BORDERLANDS

Nos vamos a ver qué se cuece por la luna de Pandora para contaros de primera mano las novedades del último *Borderlands*... Y de paso ver qué tal va *Evolve*.



» REPORTAJE
ALIEN ISOLATION

Sega nos ha invitado a probar el nuevo juego de Alien y no nos hemos podido resistir. ¡Nos encanta pasar miedo! Y sí, os lo contaremos todo...

» GANADORES
CONCURSO 15 ANIVERSARIO

Aquí tenéis la lista de los afortunados que se han llevado alguno de los lotes del concurso del número 185.

José Rodríguez Montes	Barcelona	Lote 1
Asier Ijurko Illarramendi	Guipúzcoa	Lote 2
Marina Masero	Vizcaya	Lote 3
nma Bel Beltrán	Castellón	Lote 3
Ángel Luis Martínez Judez	Madrid	Lote 4
Gonzalo Ortega Puerta	Madrid	Lote 4
Óscar Sánchez Redondo	Barcelona	Lote 5
Javier Torres Peña	Toledo	Lote 5
Claudio Parejo Carmona	Sevilla	Lote 5
Carlos Javier Rodríguez López	Sevilla	Lote 6
José María Tojo Gil	Madrid	Lote 6
José Carlos Benedicto Bonet	Madrid	Lote 7
Luis Máximo Barrachina Serna	Alicante	Lote 7
Óscar Madrid Monteagudo	Barcelona	Lote 8
Alberto Noriega	Madrid	Lote 8
Noé Jesús López Díaz	Asturias	Lote 8
Pablo Soriano García	Valencia	Lote 9
Guillermo Duarte	Valladolid	Lote 9
Abraham Gancedo Díaz	Asturias	Lote 10
Abraham Mena Gallardo	Barcelona	Lote 10
Alberto Ureña Rodríguez	Ciudad Real	Lote 10

LAS MEJORES GUÍAS COMPLETAS EN FORMATO DIGITAL

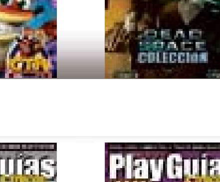
Descarga en tu tablet, smartphone o PC /MAC las guías completas de los mejores juegos de PlayStation

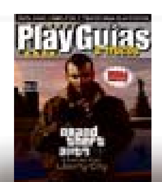
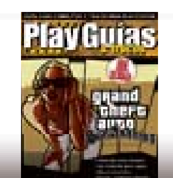
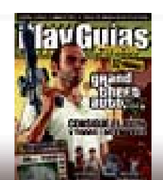
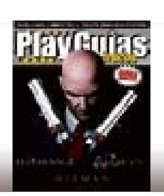
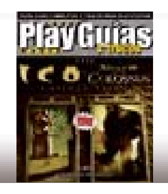
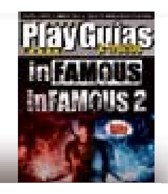
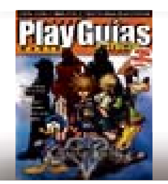
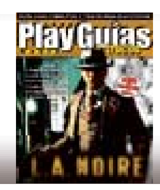
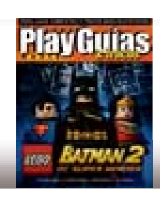
Play Guías & trucos

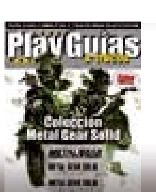
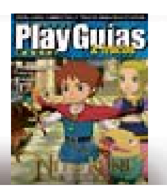
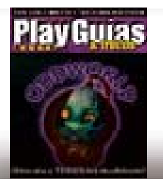
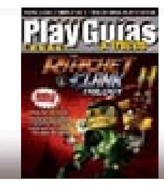
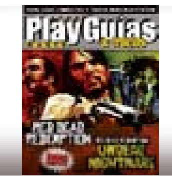
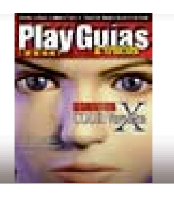
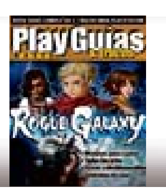
Guías completas desde 0,89 €

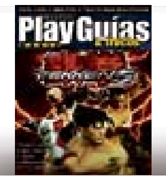
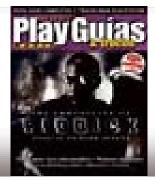
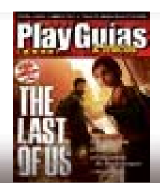
NO TE PIERDAS...

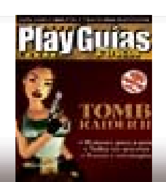
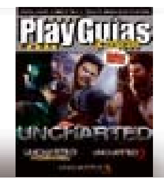


Guías disponibles

- Assassin's Creed
- Assassin's Creed III
- Assassin's Creed IV Black Flag
- Assassin's Creed Revelations
- Batman Arkham City
- Beyond: Dos Almas & Heavy Rain
- BioShock Infinite
- Burnout Paradise
- Call of Duty Black Ops II
- Call of Duty Modern Warfare III
- Castlevania Lords of Shadow
- Castlevania Lords of Shadow 2
- Crash Bandicoot Colección
- Crisis Core Final Fantasy VII
- Darksiders II
- Dead Space Colección (1, 2 y 3)
- Devil May Cry Colección
- Dino Crisis Colección
- Diney Colección (Bichos, Toy Story 2, Atlantis)
- Driver
- Fear Effect Colección
- Final Fantasy VII
- Final Fantasy VIII
- Final Fantasy IX
- Final Fantasy X
- Final Fantasy X-2
- God of War Ascension
- God of War Chains of Olympus
- God of War Colección (1, 2 3)
- Gran Turismo 5
- Gran Turismo 6
- GTA III
- GTA IV Complete Edition
- GTA San Andreas
- GTA V
- GTA Vice City
- GTA Vice City Stories
- GTA Liberty City Stories
- Hitman HD Collection
- ICO & Shadow of the Colossus
- InFamous Colección (1 y 2)
- InFamous Second Son
- Jak & Daxter Colección (1, 2, 3)
- Kingdom Hearts
- Kingdom Hearts II
- L.A. Noire
- Legend of the Dragoon
- LEGO Batman 2
- Lightning Returns Final Fantasy XIII
- Maximo Ghost to Gloryw
- Maximo vs Army of zin
- Medal of Honor Colección
- Metal Gear Rising
- Metal Gear Solid
- Metal Gear Solid 2
- Metal Gear Solid 3
- Metal Gear Solid 4
- Metal Gear Solid Colección: 1, 2, 3
- Metal Gear Solid V Ground Zeroes
- Mortal Kombat
- Ni no Kuni
- Oddworld Abe's Oddysee
- Prince of Persia (PS3)
- Prince of Persia Colección
- Ratchet&Clank Armados hasta los dientes
- Ratchet & Clank Colección
- Ratchet&Clank El Tamaño Importa
- Rayman 3
- Red Dead Redemption GOTY
- Resident Evil 4
- Resident Evil 5
- Resident Evil 6
- Resident Evil Code: Veronica X
- Rogue Galaxy
- Silent Hill
- Silent Hill 2
- Silent Hill 3
- Silent Hill Collection: 1, 2, 3
- Silent Hill Homecoming
- Sly Raccoon
- Splinter Cell Trilogy
- Syphon Filter Logan's Shadow
- Tekken 5
- The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
- The Last of Us
- Tomb Raider (2013)
- Tomb Raider II
- Tomb Raider Chronicles
- Tombi 2
- Uncharted Colección (1, 2 y 3)
- Syphon Filter 3
- Vagrant Story
- ZOE HD Collection






DESTINY®
Play mania
BUNGIE
ACTIVISION


Play
mania
UBISOFT
WATCH DOGS
©2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Watch Dogs, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.